Jean-Marc Lainé & Sylvain Delzant

Les manuels de la BD 07

Le lettrage des bulles

EYROLLES

Au sommaire

1 • Le lettrage traditionnel

- Le personnage et sa bulle
- Les outils : planche, films, polices
- Le placement des bulles
- Remplir le phylactère
- Styles et enrichissements
- Capitales ou bas de casse
- Faisons le point

2 • Le texte dans l'image : spécificité de la BD

- Enchaînement des bulles
- Contenu/contenant
- La forme des bulles
- L'utilité des récitatifs
- La bulle hors-champ
- Les bulles sans contours
- Onomatopées et interjections
- Idéogrammes, pictogrammes et rébus
- Faisons le point

3 • Sens de lecture

- La diagonale et les lacets
- Rendu de conversation
- Gérer l'espace autour des cases
- Les bulles qui débordent
- Faisons le point

4 • Le lettrage moderne

- Scénario : préparer le lettrage
- Le choix des polices
- Logiciel de retouche d'images
- Logiciel de dessin vectoriel
- Logiciel de montage
- Ajuster le texte dans la bulle
- Enrichissements et codes narratifs
- Bibliothèque de bulles
- Faisons le point

5 • Le lettrage d'une BD en direct

- Méthode semi-traditionnelle : *Omnopolis*
- Lettrage informatique : *Cuivremonde*
- Préparation des bulles de *Cuivremonde*

Avec les témoignages de :

Rémy Bordelet • Louis • Alex Nikolavitch • Reed Man • Studio Moscow Eye

Le lettrage des bulles

Dans la collection « Les manuels de la BD »

Lainé Jean-Marc et Delzant Sylvain, *La Création d'un univers de fiction*, tome I, 2007.
Lainé Jean-Marc et Delzant Sylvain, *L'Écriture du scénario*, tome II, 2007.
Lainé Jean-Marc et Delzant Sylvain, *La Réalisation du story-board*, tome III, 2007.
Lainé Jean-Marc et Delzant Sylvain, *Le Dessin des planches*, tome IV, 2007.
Lainé Jean-Marc et Delzant Sylvain, *L'Encrage*, tome V, 2008.
Lainé Jean-Marc et Delzant Sylvain, *La Colorisation des planches*, tome VI, 2009.

Révision : Ève Vila
Conception graphique et mise en pages : Nordcompo
Colorisation des illustrations p. 8, 24, 44, 56 et 76 : Geyser
Illustration de couverture : Geyser

Groupe Eyrolles
61, boulevard Saint-Germain
75240 PARIS CEDEX 05
www.editions-eyrolles.com

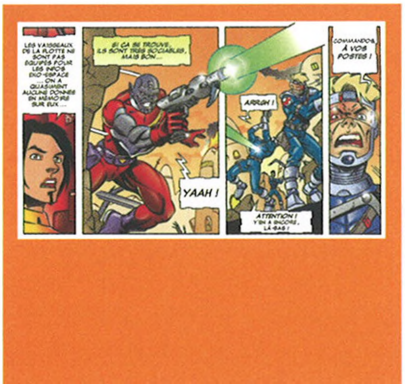
Tous droits réservés.

Aux termes du Code de la propriété intellectuelle, toute reproduction ou représentation intégrale ou partielle de la présente publication, faite par quelque procédé que ce soit (reprographie, microfilmage, scannérisation, numérisation...) sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause est illicite et constitue une contrefaçon sanctionnée par les articles L.335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle.
L'autorisation d'effectuer des reproductions par reprographie doit être obtenue auprès du Centre Français d'exploitation du droit de Copie (CFC) – 20, rue des Grands-Augustins – 75006 PARIS.

© Groupe Eyrolles 2010, ISBN : 978-2-212-12608-2

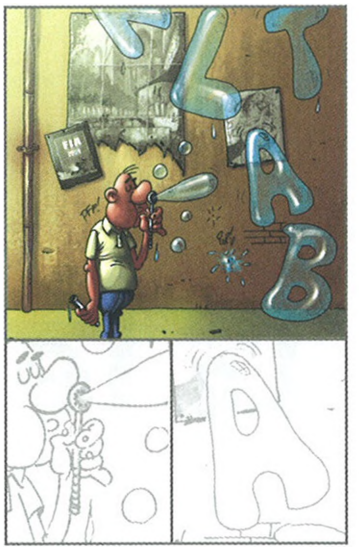
Jean-Marc **Lainé** & Sylvain **Delzant**

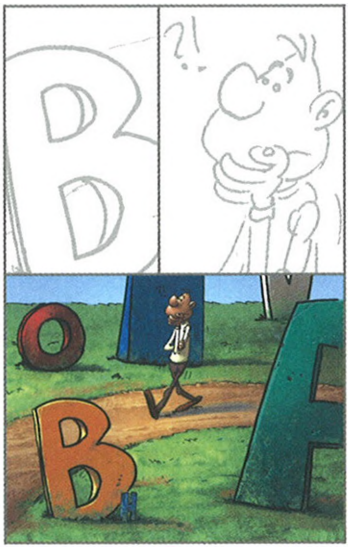
Le lettrage des bulles



EYROLLES

Sommaire





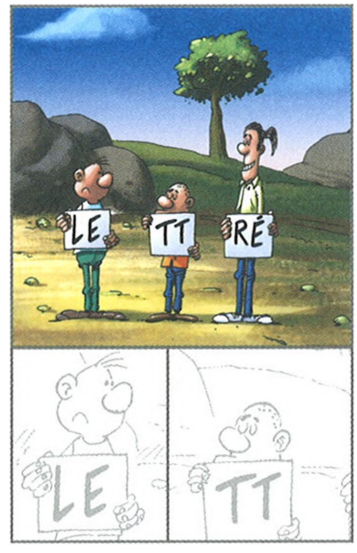
Introduction 6

1 Le lettrage traditionnel

Le personnage et sa bulle 10
Les outils : planche, films, polices 12
Le placement des bulles 14
Remplir le phylactère 16
Styles et enrichissements.....18
Capitales ou bas de casse 20
Faisons le point 22

2 Le texte dans l'image : spécificité de la BD

Enchaînement des bulles 26
Contenu/contenant 28
La forme des bulles..... 30
L'utilité des récitatifs 32
La bulle hors-champ 34
Les bulles sans contours 36
Onomatopées et interjections...38
Idéogrammes, pictogrammes et rébus..... 40
Faisons le point 42



3 Sens de lecture

La diagonale et les lacets 46
Rendu de conversation..... 48
Gérer l'espace autour des cases..... 50
Les bulles qui débordent.....52
Faisons le point 54

4 Le lettrage moderne

Scénario : préparer le lettrage .. 58
Le choix des polices 60
Logiciel de retouche d'images .. 62
Logiciel de dessin vectoriel..... 64
Logiciel de montage 66
Ajuster le texte dans la bulle ... 68
Enrichissements et codes narratifs 70
Bibliothèque de bulles 72
Faisons le point 74

5 Le lettrage d'une BD en direct

Méthode semi-traditionnelle : *Omnopolis* 78
Lettrage informatique : *Cuivremonde* 80
Préparation des bulles de *Cuivremonde* 82
Conclusion..... 89
Glossaire 90
Bibliographie 92
Remerciements et biographies.. 94

Introduction

Contrairement à ce que l'on pense souvent, nous ne sommes pas dans une civilisation de l'image, du moins pas dans un monde où l'image règne en maître. Au contraire, nous sommes dans un monde de l'écrit [1]. La France, pays du désormais désuet Minitel, a habitué toute une génération d'internautes à l'outil de pointe qu'est Internet. Les écrans, supports d'information et d'échange, présentent à l'usager des... « pages » à lire. Le mot « page » témoigne du fait que l'écran informatique n'est qu'un support pour l'écrit. Surfer sur Internet, c'est lire du contenu.

De même, les courriels, les SMS, les échanges sur messageries instantanées, s'effectuent par le texte, l'écrit, les mots. L'usage de la parole écrite est quotidien et omniprésent, et c'est par l'écrit que l'essentiel de la communication humaine est véhiculé. Même la publicité passe par l'écrit : les slogans et les logos publicitaires prouvent que c'est l'écrit qui permet l'échange et la transmission.

En bande dessinée, c'est la même chose : c'est l'écrit qui permet la communication avec le lecteur, c'est par l'écrit que le regard circule dans la page. Nous avons vu dans les volumes précédents de la collection « Les manuels de la BD », que le dessin constitue le premier contact entre la BD et le lecteur, séduit par une couverture, l'allure des personnages, le style de dessin, la manière dont les cases sont agencées. L'aspect graphique déclenche le coup de foudre. Mais le texte (dialogues, récitatifs, onomatopées, typographie en général...) permet au lecteur d'apprendre à connaître la BD qu'il a achetée et les personnages qui y évoluent... et de réellement s'en enticher.

C'est à ce moment qu'il entre dans le récit, en suivant les dialogues, en déchiffrant les bulles, en savourant échanges, descriptions, récitatifs. C'est l'aspect littéraire et textuel qui fidélise le lecteur. Nous parlons ici du réel acte de lecture.

On se rend compte, dès lors, que le rôle du lettreur est primordial dans une bande dessinée. Le lettreur, qui est souvent le dessinateur lui-même (nous verrons que ce n'est pas toujours le cas), se charge de remplir les bulles. Mais ce travail ne se limite pas au contenu des phylactères, au « lettrage » proprement dit. Le lettreur est également chargé de placer les bulles dans la page, afin de donner une dynamique au dessin et de faire circuler l'information sur l'ensemble de la planche. La forme, la disposition et la couleur des bulles, ce que l'on peut appeler le « bullage », sont de son ressort. C'est également lui qui, en équipe avec le dessinateur ou *a posteriori*, définit la forme, la taille, la couleur et l'emplacement des onomatopées, une catégorie un peu à part d'outils narratifs propres à la BD. Bulles, onomatopées, signes typographiques, ponctuation et symboles, voilà le matériau que manipule le lettreur au quotidien.

Un bon lettrage sur une planche de BD, c'est comme un bon effet spécial dans un film à grand spectacle : il ne se voit pas. On n'y fait pas attention, il s'intègre sans coup férir, et son effet est percutant. Le choix des polices utilisées, la forme des bulles, l'orientation des queues de bulles, la manière dont

> « Je me retrouvai, par un après-midi d'automne, dans un studio de post-synchro de Broadway, au 42e étage, en pull et blue-jean, à faire des "Ohhh !" et des "Ahhh !", et des "Encooore !". [...] J'avais l'impression de faire des bulles de *comic strip*, je m'amusais. »
>
> Jean-Jacques Schuhl, ***Ingrid Caven***, Éditions Gallimard, collection « Folio », n° 3686, p. 152.

phylactères et onomatopées se placent dans la page, tout cela concourt à faciliter la lecture et guider le regard dans l'enchaînement des cases. Fluidité et accessibilité sont les deux buts à atteindre pour le lettreur. Comment procède-t-il ? Quels outils a-t-il à sa disposition ? Trace-t-il les bulles directement sur la page, ou les colle-t-il après les finitions du dessin ? Comment les outils modernes et les logiciels informatiques l'aident-ils dans son travail ? Voici quelques questions qui trouveront des réponses dans cet ouvrage. Trucs et astuces des dessinateurs et lettreurs vous seront dévoilés, et ce sera à vous, ensuite, de vous frotter à ce travail pointu et spécialisé.

Le lettrage renvoie aux lettres d'Apollinaire, à la calligraphie. L'agencement des caractères et le choix des styles et des polices revêtent une dimension esthétique qui n'est pas à négliger. Dans le processus de lecture, le contenu des phylactères est lu à l'intérieur de la tête du lecteur, et sonne comme une petite voix imaginaire. Ce qui est écrit résonne, se fait sonore. Le lettrage est-il la bande-son de la BD ? Si c'est le cas, on se rend compte de l'importance de la restitution du son dans une bande dessinée. Nous sommes sans doute ici au cœur de ce qu'est la BD, bulles et onomatopées étant une particularité qu'on ne retrouve dans aucun autre mode d'expression.

Embarquez-vous donc pour un voyage au cœur du langage BD.

[1] Voir l'interview d'Umberto Eco, accordée à l'émission *Océaniques*, sur FR3, en juin 1988. Voir aussi l'interview publiée dans *Le Nouvel Observateur* du 17/23 octobre 1991.

FIA
2009
LOUIS
PFF!
POP!

1 Le lettrage traditionnel

Le lettrage d'une BD consiste à remplir les bulles avec les paroles des personnages. De nos jours, nombreux sont encore les auteurs à procéder de manière manuelle.

Bon, on va commencer
par un petit entraînement pratique...

Le personnage et sa bulle

« Parut un homme... »
Commencez par dessiner un personnage...

Lettrer manuellement sur la planche permet de conserver un contact avec le dessin et de développer un sens de l'équilibre et de l'harmonie que l'on n'acquerra peut-être pas si l'on travaille à l'ordinateur.

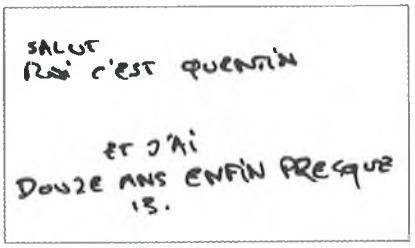
Écrire les textes

Procédons à un petit exercice. Dessinez un personnage. À côté, rédigez une petite bulle, avec les premières paroles de votre personnage. L'exercice consistera à placer près de ce personnage une bulle équilibrée et lisible. Si vous avez écrit vite, les lettres sont peut-être mal formées, mal séparées, les mots difficiles à déchiffrer. Vous venez de comprendre le premier souci du lettreur : bien former les lettres et les espacer suffisamment pour que le lecteur puisse les déchiffrer. Réécrivez le contenu de cette bulle. Prenez votre temps, formez bien vos lettres.

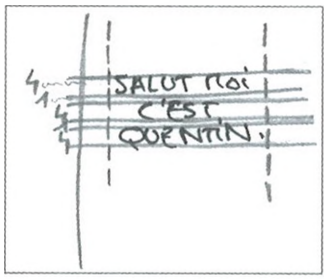
Équilibrer la bulle

Une fois les mots bien lisibles, réfléchissez à la manière donc vous avez disposé votre phrase. Si vous avez rédigé les paroles du personnage sur plusieurs lignes, équilibrez leur longueur moyenne. Les lignes trop longues ou trop courtes créent des disparités dans le bloc de texte. Le vide qui circule autour du bloc n'est pas homogène.

Reprenez le texte et réécrivez-le encore, jusqu'à obtenir un bloc de texte où aucune ligne ne diffère trop des autres. Utilisez une équerre pour tracer avec un crayon dur (de la gamme des H) un canevas sur lequel placer les lettres. Tenez



« Au commencement le Verbe était. »
Rédigez les paroles que vous voulez mettre dans la bulle. Première constatation : les lignes ne sont pas équilibrées, les lettres pas alignées.



« Et le Verbe s'est fait chair... »
Reprenez le contenu de votre bulle, et essayez d'homogénéiser les lignes : 4 mm de hauteur, 1 mm d'interligne, des lignes de moyenne longueur...

compte du fait que votre planche sera réduite : vos lettres seront publiées en plus petit que l'original. L'espace qui les sépare sera réduit lui aussi.

Tracer la bulle

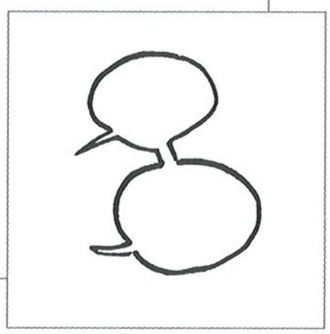
Une erreur fréquente guette les débutants. Ils tracent l'ellipse du phylactère avant d'en rédiger le contenu. Dès lors, ils doivent soit tasser le texte dans un petit espace, soit placer un mot ou une expression dans un espace trop grand.

Écrivez le texte en premier, dessinez la bulle ensuite. Arrangez-vous pour obtenir une bulle plus ou moins ovale, qui ne soit pas trop étirée en longueur ou en largeur. Cet exercice se fait au crayon à papier. Ensuite, repassez au feutre ou à la plume. Laissez sécher, puis gommez.

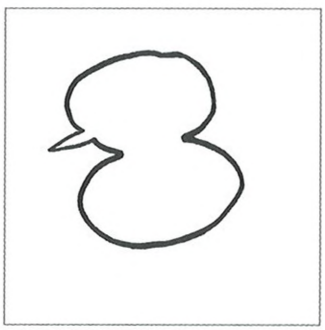
Plusieurs choix possibles

Les bulles sont généralement ovales. Ce n'est cependant pas obligatoire. De nombreux bédéastes utilisent des formes plus ou moins elliptiques, ou carrément rondes, carrées ou rectangulaires. Certains, comme Rosinski, dessinateur de la série *Thorgal*, utilisent des ellipses brisées, ce qui facilite le tracé tout en conservant un aspect souple et naturel. À vous de choisir les formes de bulles que vous préférez. Vous pouvez même varier les bulles selon les personnages (rectangulaires tracées à la règle pour des personnages robotiques...). Le contenant (l'ellipse) doit s'adapter au contenu (le dialogue). Répétez cet exercice plusieurs fois avant de passer à plus sérieux.

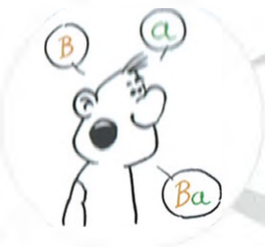
« Le Verbe était la lumière véritable... »
Faites de même pour la seconde bulle, et regardez le résultat. Certes, votre main a tremblé et le trait est hésitant, mais vous venez de faire vos premières bulles, et de prendre la mesure des difficultés du métier.



« Tout fut par lui... »
Les bulles sont des unités de discours séparées. Mais il est possible de les regrouper, soit en les chaînant avec des queues de bulles intermédiaires...



«... et sans lui rien ne fut. »
... soit en les collant les unes aux autres. Voici encore un détail que nous vous demandons de retenir pour les prochains chapitres.



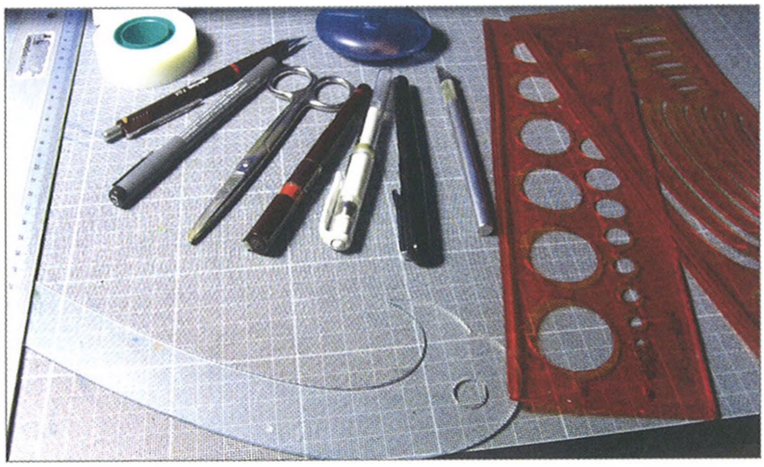
Pour bien écrire, il faut
de bons crayons.
Choisissez votre équipement !

Les outils : planche, films, polices

Pour faire du lettrage traditionnel, plusieurs outils sont conseillés (pour le lettrage informatique, voir p. 56 et suivantes). Le lettrage s'apparentant à l'encrage en cela que l'on repasse à l'encre les lettres et les contours des bulles, nous recommandons un papier de qualité et une gomme blanche qui n'agresse pas la surface.

Plumes

La plupart des lettreurs utilisent des plumes et de l'encre de Chine, qui permettent de tracer des lettres régulières et de jouer sur la pression de la main pour varier l'épaisseur du trait, et donc la graisse de la lettre. Les plumes biseautées facilitent la création de pleins et de déliés pour tracer les lettres. Veillez à garder vos plumes nettes et propres (en les rinçant à l'eau claire ou légèrement savonneuse), afin d'éviter l'accumulation d'une couche d'encre sèche qui boucherait la mine.



À plume ou à poils

Pour un bon lettrage manuel, il faut s'équiper de feutres fins de type Rotring, de crayons à mine, de blanc correcteur, d'une règle, d'une équerre, de règles à ellipse et à bulle, de perroquets pour dessiner les courbes, ainsi que d'un tapis de découpe millimétré et d'un cutter ou scalpel.

Feutres

Employez des feutres de formes et de diamètres différents. Les feutres à mine tubulaire permettent de rendre un trait net et régulier. Les feutres à mine biseautée facilitent les pleins et les déliés. Certains feutres fonctionnent avec des recharges, et peuvent être démontés. Cela permet de les nettoyer et d'enlever les plaques d'encre sèche, mais attention au moment de remonter votre feutre à ne pas forcer sur les différentes pièces. Si la mine du feutre est tordue ou abîmée, le débit en sera altéré ainsi que l'angle selon lequel il abordera la feuille. Ces feutres sont fragiles et coûtent cher, un soin attentif est nécessaire.

Collection privée Philippe Cordier.

Typographie inventive

Ces quelques bulles extraites du premier *Fuzz et Fizzbi*, dessiné par Ciro Tota, montrent bien l'inventivité du lettrage manuel de Rémy Bordelet, qui utilise plusieurs polices différentes, de tailles variables, pour donner de la vie aux paroles des personnages.

Accroche-toi au pinceau !

De rares lettreurs se servent d'un pinceau. C'était le cas de Rémy Bordelet, lettreur des versions françaises de *comics* pour les éditions Lug, de la première édition française du ***Ronin*** de Frank Miller chez Zenda (1989), ou des séries de Ciro Tota, dont ***Photonik, Fuzz et Fizzbi*** (Glénat, 1990) puis ***Aquablue*** (Delcourt, 1994). Malgré la souplesse du poil, il préférait cet outil, ce qui donnait élégance et rondeur à ses lettres.

Matériel complémentaire

Munissez-vous de règles, d'une équerre, de règles à ellipse, de perroquets et de pistolets (règles de forme courbe dont la silhouette suit de nombreuses ellipses, souvent utilisées en dessin technique), qui vous permettront de tracer proprement les contours de tous les phylactères dont vous aurez besoin sur votre planche : les équerres pour les encadrés de voix off, et les perroquets pour les bulles arrondies.

Avant ou après ?

Vous pouvez lettrer les bulles directement sur les originaux, après les crayonnés et avant l'encrage. C'est la méthode qu'employaient Ciro Tota et Rémy Bordelet, tandem dessinateur/lettreur sur ***Photonik*** et ***Fuzz et Fizzbi*** : Ciro plaçait et lettrait ses bulles au crayon, et Rémy finalisait l'ensemble, donnant aux bulles et aux lettres des formes variées.

Si vous lettrez après l'encrage, vous devrez superposer les phylactères, soit en les collant, soit en utilisant un transparent ou un calque sur lequel vous aurez disposé les textes. Vous aurez donc besoin de compléter votre équipement par un cutter, une paire de ciseaux et de la colle. Nous conseillons une colle en aérosol pour bien répartir l'adhésif sans bulle d'air ni grumeau.

TÉMOIN

Reed Man et Rémy Bordelet *Le lettreur au pinceau*

Dessinateur sur les nouvelles aventures de *Mikros*, le héros de Jean-Yves Mitton, coloriste et lettreur sur *Les Apatrides* de Patrice Lesparre et Christophe Malgrain, Reed Man est également la cheville ouvrière du collectif Organic Comix, groupe d'artistes jonglant entre théâtre de rue, affiche et bande dessinée. Formé auprès des ateliers Lug, il se souvient du talentueux Rémy Bordelet.

Tu as connu Rémy Bordelet aux ateliers des éditions Lug ?

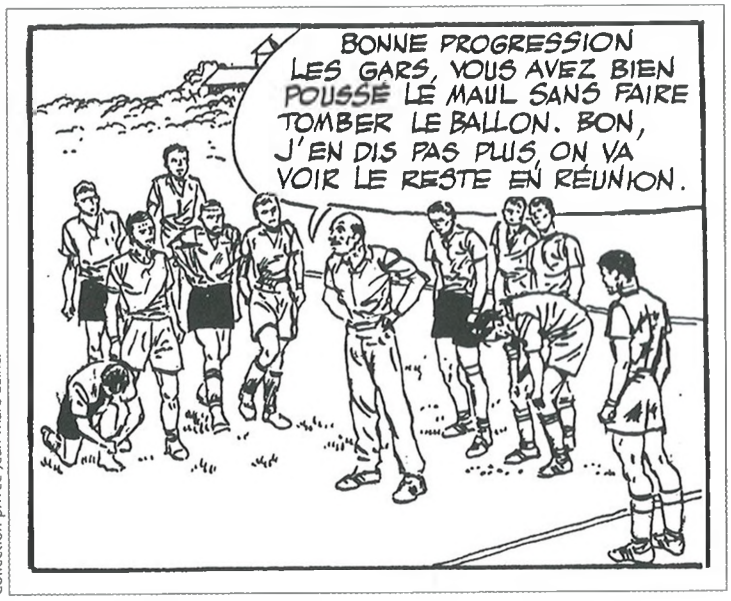
Oui j'ai connu Rémy à l'atelier, rue Émile Zola, et bien qu'en 1992, Semic ait déjà racheté Lug, le travail se faisait «à la vieille école», sans ordinateur. Rémy était le chef de l'atelier, c'est avec passion qu'il m'a transmis l'art de l'invisible, le lettrage. Il expliquait que l'on ne remarque pas un bon lettrage, mais par contre qu'un mauvais rend la lecture d'une BD laborieuse.

Je crois me souvenir que Rémy lettrait au pinceau ?

Oui, comme son dessin, cela rendait sa calligraphie d'une souplesse unique, et c'était plus rapide qu'avec une plume, par exemple. Nous évoquons une période de production très intense, où chaque minute comptait.

La BD, ça se lit dans quel sens ?
Les bulles aident le lecteur à s'y retrouver !

Le placement des bulles



Collection privée Jean-Marc Lainé.

Marquer de la tête !
Pour le projet *L'Honneur de l'ovalie*, Gérald Forton a fait plusieurs essais de planche. Pour cette scène en particulier, il a proposé une vue d'ensemble de l'équipe. Il a donc placé la bulle en haut de la case, faisant passer le contour derrière la tête des personnages.

En plus du lettrage proprement dit, qui consiste à remplir les bulles, il y a l'étape du «bullage» : le dessin et l'organisation des phylactères dans la planche. On ne peut pas placer les bulles n'importe comment. La place qu'elles occupent détermine l'ordre de lecture, et si l'on se trompe, le lecteur risque de lire une réponse avant sa question.

Au-dessus des têtes

En premier lieu, arrangez-vous pour placer les phylactères au-dessus des têtes des personnages. Cela implique qu'à l'étape du storyboard ou du crayonné, le dessinateur ménage un espace dans la partie supérieure de la case afin d'y disposer les bulles. Dans la mesure du possible, ne placez pas les bulles en bas de la case.

De gauche à droite

En Occident, nous lisons de gauche à droite. Cette règle valable en littérature l'est aussi pour la BD. L'œil du lecteur aborde la planche par la gauche, et se dirige vers la droite (voir p. 46-47). C'est valable pour chacune des cases, la bulle le plus à gauche étant celle qu'il lit en premier. Si vous disposez les répliques d'un dialogue dans une même case, arrangez-vous pour que la question soit disposée à gauche, et la réponse à droite, afin de respecter l'ordre d'énonciation.

Les diagonales

Une planche de BD commence en haut à gauche pour se finir en bas à droite. L'œil du lecteur suit une vaste diagonale, mais chaque case fonctionne selon le même principe, si bien que les premiers phylactères se trouvent plus haut que les derniers, formant ainsi une sorte de toboggan qui attire le regard du lecteur vers la droite. Dans le cas d'un dialogue, la question sera située plus haut que la réponse, pour bien hiérarchiser l'ordre de lecture.

Collection privée Jean-Marc Laine.

Ballon ovale !

Dans cette seconde version, Gérald Forton cherche à attirer l'attention du lecteur sur deux joueurs en particulier. Il dessine moins de personnages, et la bulle ne cogne sur aucune tête. Donc, la place de la bulle dans la case est liée à la composition de l'image.

Conversation

Si vous avez une grande case avec plusieurs échanges de questions/réponses, il est possible de légèrement superposer les bulles, afin que leur enchaînement soit encore plus clair. La première question prendra place dans l'angle supérieur gauche de la case, et sa réponse se situera sur sa droite, un peu plus bas. La deuxième question sera placée sous la première, et sa réponse sera disposée à sa droite, encore un peu plus bas. Et ainsi de suite...

Rythme d'énonciation

La lecture des bulles induit un temps : beaucoup de dialogues, c'est une action longue ; peu de dialogues, c'est une action courte. Indiquez des ralentissements, des silences, des immobilités, ou au contraire des accélérations, en jouant sur la disposition des bulles dans la planche. Dans le cas d'une question/réponse, placez les deux personnages et leur réplique dans la même case. Vous pouvez aussi disposer la question dans la première case, et la réponse dans la suivante. Ainsi, le lecteur parcourra deux cases et comprendra que l'action est plus lente que dans la première version. Les choix de la disposition des bulles doivent être faits au moment du scénario : le scénariste propose le rythme de l'action et suggère la vitesse à laquelle les dialogues sont prononcés.

Disposition en tuile

Dans cette case, le premier personnage parle dans une bulle située vers le haut à gauche. La réponse se trouve plus bas et plus à droite. Notez les différentes formes de phylactères, le fait que le deuxième masque la première dont elle coupe la parole, et la diagonale « en toboggan » que forment les trois bulles, dirigeant le regard du lecteur vers la droite.

TÉMOIN

Alex Nikolavitch *Distribuer les dialogues dans les bulles*

Scénariste de BD (*Central Zero* chez Soleil, *Tengu-Do* chez les Humanoïdes Associés), Alex Nikolavitch est traducteur de *comics* pour Panini et Delcourt. Il est confronté de près aux scripts des scénaristes américains et à la manière dont ils sont mis en valeur par les lettreurs, étape qu'il a connue lors de la réalisation de *Spawn : Simonie*, aventure française du héros de Todd McFarlane.

Comment rends-tu les ruptures de rythme dans les paroles des personnages ?

Les ruptures de rythme, elles viennent du découpage du texte en bulles. Elles passent d'ailleurs beaucoup par le découpage en cases : un silence pesant peut être marqué par une ou deux cases muettes, et là on place un échange de regards, une silhouette, tout ce qui marquera la différence dans l'écoulement du temps.

Et pour les intonations dans les dialogues ?

Les intonations, par contre, c'est une affaire d'écriture pure. Une réplique ironique n'a pas besoin d'un smiley *à la fin pour sembler ironique, pour peu qu'elle soit bien écrite.*

Hé oui, il est déjà temps de coincer la bulle !

Remplir le phylactère

Afin d'éviter toute confusion, nous employons le terme «phylactère» pour désigner l'ensemble des blocs de textes sur une page BD. Le mot «bulle» est en général associé aux paroles des personnages, une des catégories de textes possibles. Qui plus est, elle évoque un texte entouré par un trait, et nous verrons que certains phylactères ne sont pas encadrés.

Typographie

Les règles de présentation d'un phylactère correspondent peu ou prou à celles que l'on pratique en typographie. Depuis l'invention de l'imprimerie (que l'on peut dater de l'impression de la Bible dite «à 42 lignes» par Johannes Gutenberg entre 1452 et 1455), ces règles sont à peu près restées les mêmes [1].

Présentation

Comment présenter un bloc de texte de plusieurs lignes ? Vous pouvez le centrer, le justifier, le placer en fer à gauche ou fer à droite. Prenons un texte témoin :

Cavanagh ouvrit la longue valise noire et en sortit un fusil. Il vissa le silencieux, fixa la lunette, épaula et mit en joue sa victime désignée. Oui, l'homme à la cravate correspondait à la photo que le mystérieux commanditaire lui avait remise...

Ce texte est justifié, c'est-à-dire que les lignes sont alignées à gauche et à droite. Si nous le centrons, cela donne des lignes de longueurs inégales :

Cavanagh ouvrit la longue valise noire et en sortit un fusil.
Il vissa le silencieux, fixa la lunette, épaula et mit en joue
sa victime désignée. Oui, l'homme à la cravate correspondait
à la photo que le mystérieux commanditaire lui avait remise...

Voilà le même texte disposé «en fer à gauche», ce qui veut dire que le côté gauche est aligné, alors que le côté droit est «en drapeau» :

Cavanagh ouvrit la longue valise noire et en sortit un fusil. Il vissa le silencieux, fixa la lunette, épaula et mit en joue sa victime désignée. Oui, l'homme à la cravate correspondait à la photo que le mystérieux commanditaire lui avait remise...

[1] Nous conseillons la lecture du *Lexique des règles typographiques en usage à l'Imprimerie nationale*, Imprimerie nationale, 2007.

Collection privée Jean-Marc Lainé.

Mal coupé

Dans cette case de *Bob Lance* dessinée par Luciano Bernasconi, on voit que les mots sont coupés. Cependant, les césures n'étaient pas nécessaires car il restait de la place dans la bulle de pensée. L'effet est pour le moins maladroit et gêne la lisibilité. (Collection privée Jean-Marc Lainé.)

Et enfin, le même texte disposé «en fer à droite» :

Cavanagh ouvrit la longue valise noire et en sortit un fusil. Il vissa le silencieux, fixa la lunette, épaula et mit en joue sa victime désignée. Oui, l'homme à la cravate correspondait à la photo que le mystérieux commanditaire lui avait remise...

Comment présenter

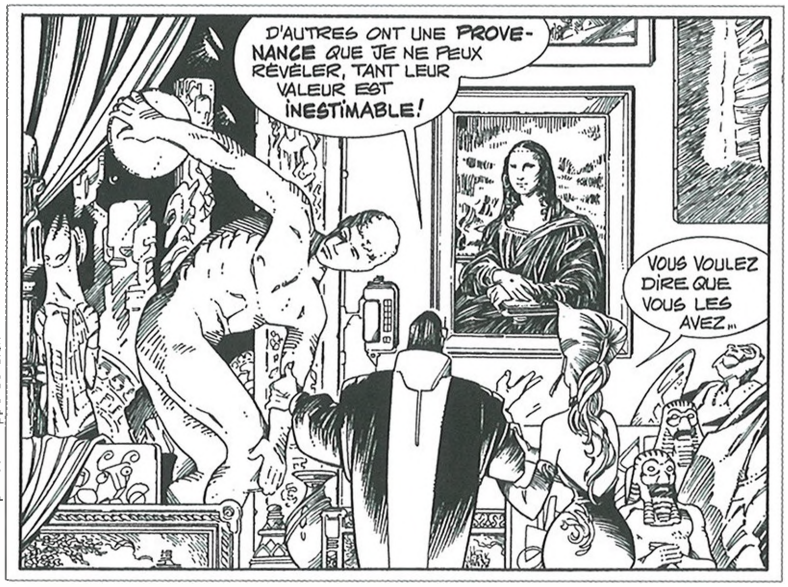
Nous conseillons aux bédéastes qui lettrent leurs premières planches de centrer le contenu des bulles de dialogues et de pensées. Ainsi, les textes épouseront la forme des ballons dans des ellipses harmonieuses. Concernant les récitatifs de narration ou voix off de personnages, souvent inscrits dans des encadrés pour les distinguer des dialogues, nous vous conseillons de les disposer en fer à gauche. Cela donne un aspect «texte» à ces lignes, et permettra de les différencier visuellement. Enfin, les textes justifiés et en fer à droite peuvent être utilisés dans des cas particuliers (récitatifs simulant des articles de journaux, par exemple) ou pour habiller la case (s'il ne reste de la place qu'en bord droit de l'image).

Retours à la ligne et césures

Évitez les bulles étirées en longueur, qui ont une forme de ballon de rugby écrasé. Préférez toujours une bulle ronde à deux lignes à une bulle ovale à une seule ligne. Faites de chaque phylactère un petit paragraphe.

Faites attention aux retours à la ligne et aux césures au sein de mots longs. L'important est d'équilibrer la longueur des lignes. Si vous êtes contraint de couper des mots en fin de ligne, tranchez entre deux syllabes (par exemple, «four-mi» et non «fou-rmi») et placez le tiret de la césure en fin de ligne, et jamais au début.

Enfin, veillez à éviter les orphelines, mots courts ou syllabes coupés seuls sur la dernière ligne. Ils attirent l'œil sur cette maladresse de composition.



Collection privée Philippe Cordier.

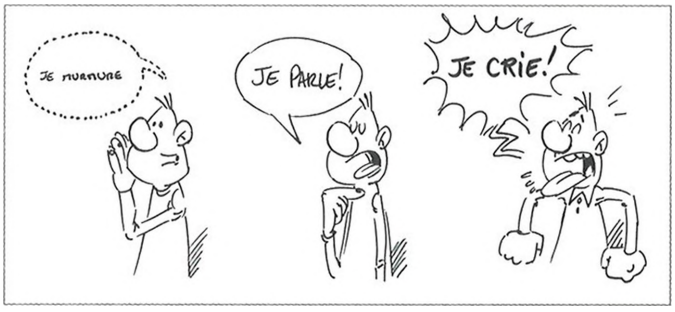
Bien coupé

Dans cette case d'*Aquablue*, le mot «provenance», trop long, a été coupé en deux et la fin renvoyée à la ligne. Ici, les deux bulles ont été placées de sorte qu'elles ne débordent pas sur le décor, qui a une grande importance dans la scène. Mais des arrangements sont nécessaires pour donner à la bulle une allure cohérente. Dessin de Ciro Tota, lettrage de Rémy Bordelet.

Attention, chers lecteurs !!! 22 v'là les polices !

Styles et enrichissements

Plus gros, plus fort
Selon l'intonation et la force de la voix des personnages, utilisez des formes de bulles et des tailles de caractère différentes.

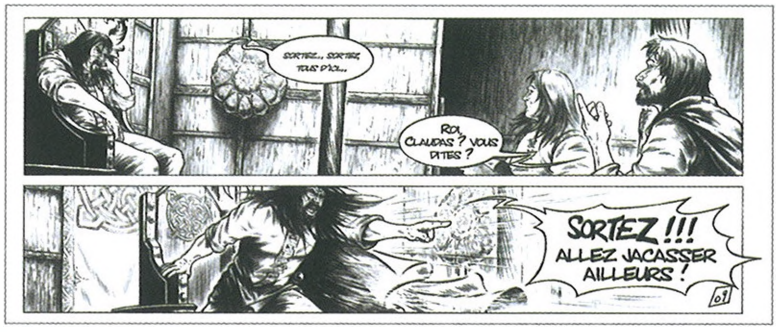


Cris et chuchotements
Dans cette séquence issue de *Lancelot*, dessinée par Alexe, on voit bien que les lettres changent de taille et de forme selon l'énonciation du personnage (s'il parle ou s'il crie). De même, notez la différence de forme des bulles.

Une police de caractères se définit à la fois par son «corps» (sa taille) et son enrichissement (romain, italique, gras...). Si vous utilisez un traitement de texte, vous êtes familier des polices Helvetica ou Times. Par exemple, Times romain en corps 12, c'est une police. La même Times en italique ou en gras constitue d'autres polices et un ensemble qu'on appelle «famille de polices». Mais, par extension, on généralise souvent en disant que Times est une police et Helvetica une autre.

Différentes bulles

Dans ***Astérix Légionnaire*** (Goscinny et Uderzo, 1967), Uderzo avait associé à chaque personnage une police différente : le Goth parlait avec des lettres gothiques, par exemple. Aux États-Unis, dans la série ***Watchmen*** d'Alan Moore et Dave Gibbons (1986), les personnages se distinguent par leurs bulles : dans le premier épisode, le Doctor Manhattan est précédé par son phylactère, en guise de carte de visite. Depuis, il est devenu habituel, dans les *comics*, de donner aux personnages des «voix» différentes, rendues par les typographies. Aux États-Unis, le lettrage est un métier à part, contrairement à la France, où il est souvent assuré par le dessinateur, qui utilise des polices libres de droits pour tous ses personnages, ce qui uniformise la production et retire toute la personnalité que des auteurs comme Uderzo (***Astérix***), Greg (***Achille Talon***) ou Gennaux (***L'Homme aux phylactères***) avaient pu instiller.



Accents et tonalités

Si le lettrage a été nivelé par le bas, rien ne vous empêche d'enrichir les bulles de vos personnages en rendant par écrit les accents et les intonations. Il est à la charge du scénariste de développer les tics de langage (répétition, balbutiements, accents...), mais c'est à l'étape du lettrage que les intonations seront marquées.

Collection privée Philippe Cordier.

Hurlements

Dans cette case de *Fuzz et Fizzbi*, on voit bien que les mots importants, sur lesquels le personnage insiste, sont en gras. Dessin de Ciro Tota, lettrage de Rémy Bordelet.

Il convient alors d'utiliser les graisses des lettres pour mettre un mot en valeur. Quand un personnage parle, il insiste sur certains mots, certaines expressions, pour mieux se faire comprendre. Cela sert également à rythmer ses paroles. Dans ce cas, passez les mots en gras pour les faire ressortir. Qui plus est, des mots graissés donnent aussi à la bulle une allure spécifique, cassant un peu la «couleur» du texte en y plaçant une touche plus sombre, plus visible.

Le corps de caractère

Vous pouvez varier la taille des lettres, ce que l'on appelle le «corps de caractère». Des grandes lettres indiquent que le personnage parle plus fort que d'habitude. A contrario, des petites lettres peuvent signifier qu'il murmure ou chuchote.

Attention, si votre bulle est trop petite pour contenir les paroles de votre personnage, n'utilisez pas de lettres plus petites pour faire rentrer l'ensemble du texte : vous risqueriez de laisser croire que le personnage chuchote. Prenez plutôt le temps de refaire la bulle à la taille du texte.

TÉMOIN

Alex Nikolavitch *Les enrichissements sont-ils utiles à la compréhension ?*

Voir également son témoignage p. 15.

Tu traduis des* comics. *Comment intègres-tu les enrichissements des textes américains dans tes versions françaises ?

Très souvent, je mets en gras les passages particuliers du texte original (en bidouillant parfois, vu que les structures de langue ne sont pas les mêmes). Après, je laisse le lettreur se débrouiller, c'est son boulot, après tout. Mais il y a de bons lettreurs et des... moins bons, va-t-on dire. Mais mon travail, c'est de traduire, pas de mâcher le boulot au lettreur.

Dans tes propres BD, tu sembles ne pas utiliser d'enrichissements. Pourquoi ?

Parce que la plupart du temps, ça ne me semble pas utile, en tout cas, pas de la façon dont c'est généralement pratiqué. Le mot «signifiant» de la bulle mis en gras pour bien marquer que c'est le mot important, ça me semble être une insulte à l'intelligence du lecteur, une façon de dire : «Hé, ho, regarde bien ça, c'est ça qui est important.» D'autant que souvent, c'est une à deux fois par bulle qu'il y a des mots en gras, dans certaines BD, ce qui donne un côté haché au texte. Alors dans une langue qui fonctionne avec des accents toniques, encore, peut-être que ça a un sens. Mais en français ? Pfft !
Après, le jeu sur les typos, pour marquer un mode de narration, le parler particulier d'un personnage (les **Astérix** *sont formidables pour ça, mais aussi les* **Sandman** *de Neil Gaiman, magnifiquement lettrés en VO où le lettrage devient un vecteur d'information) ou ce genre de choses, oui, c'est un outil très puissant et assez élégant. Mais mettre en caractères gras un mot dans la phrase, c'est, à mon sens, de la* **pignolade** *(le mot pignolade est, bien évidemment, à mettre en gras ici).*

Peux-tu nous parler du lettrage de* Spawn *: Simonie ?

Lequel ? Version magazine VF, version US ou version album VF ? Sur les deux VF (je n'ai pas été en mesure de suivre l'élaboration du lettrage VO), le choix collégial (lettreur, éditeur, co-scénariste, dessinateur et moi-même) a été de s'aligner sur ce qui se faisait dans **Hellspawn** *et dans* **Sam & Twitch** *vers la même époque, un lettrage un peu plus «moderne», voire «postmoderne», qui devenait vecteur d'une légère distanciation, du coup.*

Le métier de lettreur
peut sembler minuscule, mais il est capital!

Capitales ou bas de casse

Le monde des polices typographiques se divise en deux catégories : les capitales et les bas de casse, termes techniques qui correspondent aux majuscules et aux minuscules. Pour l'essentiel, le lettrage BD s'effectue en capitales, souvent en grandes lettres bâtons qui sont plus faciles à imprimer et à séparer entre elles. Depuis l'avènement de l'outil informatique, il est possible de lettrer en bas de casse, avec des lettres plus petites et plus cursives. La différence entre la BD, qui utilise les capitales, et les romans, imprimés en bas de casse, tend à s'amenuiser.

Esthétique

Vous pouvez employer l'une ou l'autre de ces catégories (la plupart des polices existent à la fois en capitales et en bas de casse), en fonction de vos goûts personnels.

Intonation

Au-delà de l'aspect visuel du contenu de vos bulles, il y a un effet narratif dans l'emploi des capitales et des bas de casse. Si vous placez l'ensemble des dialogues en bas de casse, vous pouvez faire ressortir des mots en les mettant en capitales. Imaginons par exemple qu'une créature cosmique vienne se nourrir de notre galaxie. Ce personnage est gigantesque et massif, donc sa voix porte. Instinctivement, on songera à utiliser des capitales :

TERRIENS, JE SUIS GALACTOVORE!
JE VIENS DÉVORER VOTRE GALAXIE!

Bien entendu, vous pouvez décider de faire parler votre personnage en bas de casse, si cela correspond aux choix esthétiques que vous avez faits :

Terriens, je suis Galactovore!
Je viens dévorer votre galaxie!

Si vous voulez mettre en valeur certains termes, ou restituer les accentuations et les insistances de votre gourmet galactique, les capitales peuvent vous servir, en mettant en valeur des mots choisis :

Terriens, je suis GALACTOVORE!
Je viens DÉVORER votre galaxie!

Enluminures
À l'image des enluminures médiévales, beaucoup de récitatifs, dans la tradition franco-belge, commencent par une majuscule plus grande que le reste du texte.

Capitales ou minuscules

Dès sa première publication, *Man about Town*, Denis Bajram utilisait des polices variées : la narration en encadrés est en capitales, alors que l'autre voix, représentée par des récitatifs en forme de feuilles de carnet déchirées, est en bas de casse.

De la sorte, vous induisez du rythme dans les paroles du personnage, et vous suggérez la manière dont la voix se fait entendre. Si vous cherchez à caractériser vos personnages tout en conservant une certaine esthétique à votre lettrage, le mélange des deux types de caractères peut s'avérer judicieux.

Système d'expression

De même, vous pouvez réserver ce genre d'astuces à des personnages particuliers, par exemple des robots, des machines ou des intelligences artificielles. Ainsi, les héros humains utilisent des polices classiques (en capitales), mais un robot intelligent, qui observe et enregistre l'irruption de Galactovore dans la Voie lactée, peut disposer d'une police différente, qui le distingue. Exemple :

ENREGISTREMENT
phénomène cosmique
Codexé GALACTOVORE
Horloge universelle
14-15-2009-CSX
Archivage FICHIER numérique
TERRE > APOCALYPSE > FIN

Voilà que votre robot pensant s'exprime à sa manière unique et inimitable. Les mots écrits en capitales ressortent de l'ensemble du texte, un peu comme des liens intertexte. L'ensemble des bulles du robot s'inscrit alors dans une logique informatique qui lui est propre. Ce faisant, vous donnez de la profondeur à votre univers, et un caractère spécifique à votre personnage artificiel.

Les utilisations des capitales ou des bas de casse sont multiples. Vous pouvez également vous en servir pour distinguer les personnages qui parlent fort des protagonistes qui murmurent, la hauteur des caractères permettant d'indiquer le volume sonore. À vous d'employer ces outils de manière ingénieuse.

Lettrines

Dans cette case du projet ***L'Honneur de l'ovalie***, Gérald Forton s'est servi de lettres plus grasses pour introduire le premier récitatif, mais également pour mettre en valeur les initiales de certains mots importants (« France », « Rugby Club »...).

Une BD bien lettrée,
c'est aussi une BD sans phôtes d'aurthograffe !

Faisons le point

Avec ces premiers chapitres, vous faites vos premiers pas dans le monde du lettrage BD. Vous allez découvrir une dimension insoupçonnée du métier de bédéaste, et toute une activité à laquelle on ne prend pas garde quand on est simple lecteur. Mais, avant toute chose, n'oubliez jamais qu'en lettrant vos planches, vous finalisez la partie textuelle de votre récit. Vous écrivez. Et si les onomatopées permettent toutes les inventions orthographiques imaginables, pour le reste, vous vous devez d'écrire un français correct.

L'orthographe

Tout d'abord, utilisez une bonne orthographe. Faites attention aux fautes, aux doubles consonnes (comme dans «évidemment» ou «commentaires» ou, a contrario, dans «galerie»), au genre des substantifs («tentacule» ou «interlude» sont des noms masculins). Prenez garde aux expressions qui sont proches : on dit «prêt à» et «près de»; on dit «pallier quelque chose» mais «parer à quelque chose». Le scénariste doit vérifier l'orthographe au moment de la rédaction, avec ses dictionnaires et le correcteur de son traitement de texte (le logiciel de correction Prolexis propose des fonctions intéressantes pour la correction). N'hésitez pas, cependant, à faire relire votre travail par quelqu'un d'extérieur au projet.

Grammaire, syntaxe et conjugaison

La grammaire englobe les règles d'écriture de la langue. La syntaxe s'intéresse plus précisément à l'agencement des phrases et à la place de chaque mot, et la conjugaison décrit la manière dont les verbes changent de forme en fonction de ce qu'ils décrivent (le temps, le mode, l'action).

En termes de syntaxe, évitez les répétitions. Dans une phrase comme : «je doute de la justesse de la place de la petite cuiller du service à thé du père de Jean-François», on voit que la répétition de l'article n'est pas heureuse. De même, dans «je t'affirme que je le lui ai dit que la voiture que j'avais vue était noire», les nombreuses conjonctions alourdissent la phrase. Qui plus est, ces répétitions, malheureuses en termes de rédaction, seront encore plus visibles dans la bulle.

En termes de conjugaison, faites attention aux accords des participes passés. De même, ne confondez pas le passé simple («il dut») et l'imparfait du subjonctif («qu'il dût»).

Bien entendu, cela ne doit pas vous empêcher de vous montrer inventif dans la manière dont parlent vos personnages. Vous avez le droit de créer un personnage qui fait des fautes, ou qui parle avec un accent ou des tournures issues d'une langue étrangère. L'important est de bien maîtriser les règles de base.

Quelques références

Un bon dialoguiste et un bon lettreur ne doivent jamais s'éloigner d'ouvrages de référence, qui les aideront à vérifier l'orthographe d'un mot ou le bon usage d'une tournure. Voici quelques ouvrages dont la pertinence n'est plus à démontrer :

- Bescherelle, ***La Conjugaison pour tous***, Hatier, 2006.
- Bescherelle, ***L'Orthographe pour tous***, Hatier, 2006.
- Bescherelle, ***La Grammaire pour tous***, Hatier, 2006.
- Dupriez Bernard, ***Gradus, Les Procédés littéraires***, 10/18, 1984.
- Grevisse Maurice, ***Le Français correct***, Duculot, 1982.

N'oubliez pas d'avoir sous la main des dictionnaires (***Le Robert*** et le ***Larousse*** sont des classiques, mais ***Le Littré*** et le ***Dictionnaire Hachette*** sont également recommandés), ainsi que des dictionnaires analogiques, de synonymes ou de proverbes. Enfin, les dictionnaires de jargons (juridique, médical...) peuvent être utiles pour vérifier une graphie.

Quand vous aurez bien révisé vos cours de grammaire, vous serez prêt à passer à l'étape suivante, et à entrer dans le détail de la narration, et de la place de la bulle dans le récit.

F P
?!

2 Le texte dans l'image : spécificité de la BD

La bande dessinée n'appartient ni au monde du dessin ni au monde du texte, mais tire profit des forces de chacun. Genre hybride, elle développe ses propres codes, dont la bulle est le plus connu. Mais la bulle revêt de nombreuses formes et fonctions.

Pour que l'histoire soit lisible,
il faut disposer les bulles dans l'ordre de lecture.

Enchaînement des bulles

Collection privée Jean-Marc Lainé.

Storyboard

Stéphane Roux, pour ses planches de ***Sibylla***, a placé dès le storyboard toutes les bulles. Ce travail sert ensuite au lettreur de repère. Notez qu'il a numéroté les bulles de l'ensemble de l'histoire, afin de ne pas avoir à en recopier le contenu (méthode qu'il a importée de son expérience dans les dessins animés). Mais quand la bulle prend de la place et demande plus d'attention, il la recopie sur le storyboard pour composer le contenu de la case.

Placer les bulles dans la case est une étape très importante, dont le résultat facilitera ou pas l'accès du lecteur au récit. Il y a des règles évidentes mais essentielles pour bien y parvenir. Placez-les dans la partie supérieure de la case, à la hauteur des têtes des personnages, voire plus haut.

Les lignes de lecture

De même, si la case contient un dialogue, avec un personnage qui parle et un autre qui lui répond, il faut suivre le sens de lecture (occidental pour la BD franco-belge) et mettre la question à gauche et la réponse à droite. C'est ce que l'on appelle les lignes de lecture (voir p. 46-47), la succession des bulles aidant l'œil à se déplacer sur les planches.

Il incombe au scénariste de faciliter le travail du dessinateur et du lettreur en rédigeant les bulles dans l'ordre d'énonciation, et en les numérotant. En effet, dans un script complet, les dialogues sont indiqués. Ainsi, le dessinateur (ou le lettreur s'il ne s'agit pas de la même personne) sait dans quel ordre les répliques se succèdent. Il revient au lettreur d'éviter que les queues de bulles ne se mélangent (au cas où les personnages seraient disposés d'une autre manière).

Numéroter les bulles

Nous vous conseillons de numéroter les bulles dès l'étape du scénario. Ainsi, le dessinateur peut placer les bulles en indiquant seulement le numéro, ce qui lui fera gagner du temps. Il est même recommandé, ce qui peut s'avérer fastidieux mais vous évitera des erreurs, de fabriquer un fichier (format .doc ou .rtf) qui ne contiendra que les répliques des personnages. Ce fichier «définitif» servira de référence à l'étape du lettrage.

Soignez la présentation. Numérotez vos dialogues :

1 – MACHIN : Bonjour. Comment vas-tu ?

2 – BIDULE : Très bien, et toi ?

Avant...

La série *Les Apatrides* a d'abord été publiée dans le magazine *Pif-Gadget* (notez les bulles ouvertes sur les intercases et le récitatif en couleurs). Certaines bulles sortaient des cases, et risquaient de diriger le regard dans la mauvaise direction.

Pour parfaire la présentation, faites des retours à la ligne pour chaque ligne de dialogue, de la sorte :

1 – MACHIN :
Bonjour. Comment vas-tu ?

2 – BIDULE :
Très bien, et toi ?

Ainsi, si le lettreur travaille sur informatique, il lui sera plus facile de saisir la phrase du personnage pour faire un copier-coller dans le logiciel qu'il utilise pour lettrer (voir p. 58 et suivantes), sans risquer de copier par erreur d'autres éléments, tels que le nom du personnage ou le numéro de la bulle.

Proposer plusieurs choix

L'étape du storyboard doit permettre également de vérifier si toutes les bulles sont présentes, disposées dans le bon sens, pointées vers le bon personnage, et offrant assez de place pour contenir le texte correspondant. Prenez le temps de préparer un storyboard précis, qui servira à vous assurer que tout va bien. Si vous travaillez en équipe, le storyboard sera l'occasion de discuter de la justesse de la disposition proposée... et peut-être de suggérer d'autres choix.

... et après !

Au moment de la réédition en album, le lettreur et coloriste Reed Man décide de procéder à quelques corrections. Ici, sur la case 3, il fait rentrer la bulle dans la vignette, afin de rester dans la bande et de ne pas attirer le regard à l'extérieur. Cela renforce la ligne de lecture et permet de mieux guider l'œil du lecteur.

Créer des fichiers témoins

Si vous êtes scénariste et que vous proposez l'emplacement des bulles, utilisez des versions numériques des planches, créez des copies en basse résolution, sur lesquelles vous tracerez, dans une couleur voyante (rouge par exemple), l'emplacement des bulles. Ainsi, le dessinateur ou le lettreur pourront finaliser la planche à l'aide de ces fichiers faciles à échanger, mais aussi à corriger.

Une bulle, ce n'est pas simplement un rond avec du texte dedans.

Contenu/contenant

Nous emploierons le terme de «phylactère» pour englober les différentes sortes de ballons que les bédéastes peuvent utiliser dans leurs planches. La force évocatrice d'un phylactère ne tient pas seulement à son contenu, mais aussi à sa forme, à son emplacement, à sa couleur. Nous aborderons les grandes catégories de phylactères séparément dans les prochains chapitres.

Les bulles

Sous le terme de «bulle», nous désignons les ballons qui contiennent les paroles des personnages (voir p. 30-31). On peut aisément distinguer trois sortes de bulles :

– Les bulles de parole, souvent rondes ou ovales, indiquent ce que prononcent les personnages. Elles sont terminées par une queue de bulle en forme de flèche ou de pointe.

– Les bulles de pensée, traditionnellement en forme de nuage (ou de mouton), renferment ce que pensent les personnages sans le prononcer. Elles sont souvent accompagnées d'une queue de bulle prenant la forme d'une succession de ronds, de plus en plus petits en se rapprochant de la tête du personnage qui pense.

– Les hors-bulle sont des blocs de textes, en général très courts, et situés près de la tête du personnage, pour bien faire comprendre qu'il en est l'émetteur. Ces hors-bulle sont souvent des signes de ponctuation (comme ! ou encore ?) ou de courtes interjections («hop», «mais», «non mais»...), système dont l'auteur Greg était friand dans ses *Achille Talon*.

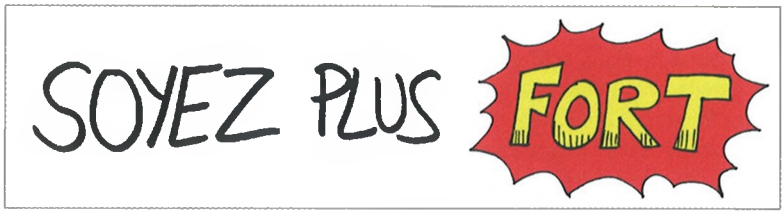
«Pendant ce temps, dans la librairie Eyrolles...»
Ici, le récitatif qui décrit les circonstances de l'action est rectangulaire, et les bulles de paroles elliptiques. Notez les différences de graisse sur les lettres pour marquer la tonalité.

Les encadrés

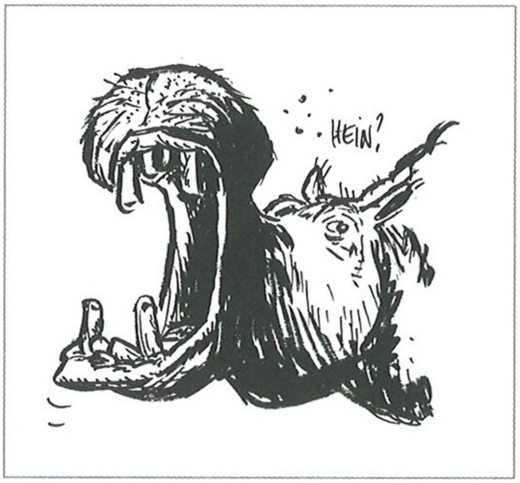
Une deuxième catégorie de phylactères se rassemble autour du terme «encadrés» (voir p. 32-33). Traditionnellement, ils se distinguent par leur forme rectangulaire, qui contraste avec la forme arrondie des bulles. Il existe deux catégories principales d'encadrés.

– Les récitatifs sont de petits encadrés qui donnent des informations factuelles et répondent aux questions «qui ?», «où ?», «quand ?», voire «comment ?» et «pourquoi ?». Ce sont ces petits textes du genre «Pendant ce temps à Moulinsart» ou «Plus tard, au commissariat», qui permettent de situer l'action et de marquer le changement d'une scène à une autre. Parfois, les récitatifs

De toutes les couleurs
Même s'il ne faut pas en abuser, n'oubliez pas que les lettres peuvent changer de forme, grossir, se remplir de couleurs. C'est très utile bien entendu pour les onomatopées, mais aussi pour les cris, les hurlements et les paroles violentes!



Gros titres
Les encadrés, que ce soit des récitatifs ou des titres, sont en général en couleurs. Cela permet de les distinguer, d'attirer l'attention sur les informations qu'ils contiennent.



Parole de singe
N'oubliez pas que, dans certaines BD, humoristiques par exemple, les animaux peuvent parler. Soyez prêt à donner une voix à toutes sortes de personnages.

sont plus grands, et permettent de donner davantage d'informations au lecteur. Par exemple, un bloc de texte tel que : «Pendant que notre héros entrait dans le repère du Docteur Glob, une ombre inquiétante se profilait dans l'embrasure de la porte de Daisy Donovan...» Là encore, le narrateur est extérieur à l'action, il s'agit sans doute d'un narrateur omniscient, qui raconte une partie de l'histoire sans passer par l'image.

– Les voix off, a contrario, ne portent pas la voix du narrateur, mais la voix d'un des personnages. Assez souvent, comme l'indique le terme «voix off» emprunté au vocabulaire du cinéma, le personnage n'est pas présent à l'image. Par exemple, l'un des personnages raconte ce dont il a été témoin précédemment. Sa voix apparaît dans des encadrés qui commentent l'action représentée dans les images.

Multipiste

Cette variété de formes met à disposition des bédéastes toute une gamme d'outils qui permet de varier la narration. La voix off est en particulier d'un usage très souple, permettant de commenter l'image sans faire redondant. Des auteurs comme Frank Miller ou Bill Sienkiewicz, dans des récits tels que ***The Dark Knight Returns*** (1986), ***Elektra Assassin*** (1986) ou ***Stray Toasters*** (1988), ont développé la technique en associant plusieurs voix off à différents personnages. Pour éviter les confusions, ils ont lié aux différentes voix off des couleurs nettement tranchées (par exemple, des encadrés bleus pour le héros, et des encadrés rouges pour sa contrepartie féminine). Cela crée une polyphonie narrative, ce que Thierry Smolderen a appelé le «multipiste [1]» dans ses articles publiés dans ***Les Cahiers de la BD***.

[1] Smolderen Thierry, «***Batman et Elektra Assassin***, qui se cache derrière le masque ?», in ***Les Cahiers de la BD*** n° 73, janvier-février 1987.

Un personnage, ça parle.
Mais ça pense, aussi !

La forme des bulles

Rondouillardes
La forme classique des bulles de paroles ou de pensées est ronde. Elle met en valeur les propos et les réactions des personnages.

Les bulles de paroles des personnages sont, pour bien des lecteurs (surtout les lecteurs occasionnels), l'un des signes distinctifs de l'art séquentiel. Traditionnellement, paroles et pensées sont contenues dans de grosses ellipses, pour les faire ressortir dans la page.

Pensée et parole

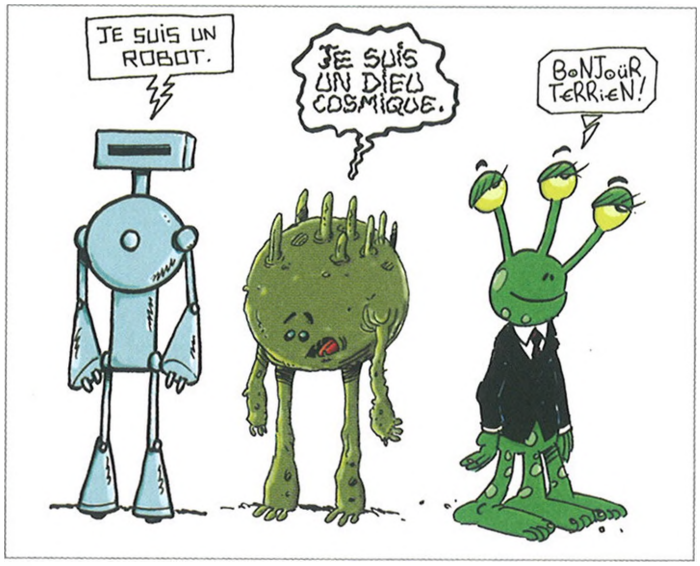
Les bulles de paroles (voir p. 28-29) sont en général de forme ovale ou ronde, comme une sorte de bulle de savon qui flotterait non loin de la tête des locuteurs. Les bulles de paroles ont un contour régulier et une queue en forme de pointe, alors que les bulles de pensées sont moutonneuses. C'est leur principale distinction, un code international reconnaissable en Europe, en Amérique ou au Japon.

Rondes ou ovales

Bien entendu, il y a quelques variations. Bien souvent, les bulles ne sont pas totalement circulaires, mais plutôt ovales. Cela permet en effet d'y placer un texte plus ou moins long sans perdre d'espace à l'intérieur de la bulle.

Choisissez plutôt des bulles ovales, qui permettent d'étaler un peu les lignes des dialogues. De même, la forme ovale se prête très bien à l'emplacement des bulles le long des bords de la case (ce qui permet, là aussi, de gagner de la place). Donc n'hésitez pas à coller vos bulles contre le bord de la case, et ainsi à dégager de l'espace dans le décor et au-dessus des têtes de vos personnages.

Expressivité
Selon les expressions de vos personnages, variez les formes de la bulle : bulle éclatée pour la douleur ou la colère, bulle dégoulinante pour la peur ou l'effroi, bulle éclaboussée pour les larmes et le chagrin.



Venu d'ailleurs

Si vous avez des personnages non humains, inventez des formes de bulles et des typographies qui leur sont propres. Ici, le robot, le monstre ou l'extraterrestre ont chacun leur façon de parler en BD!

Carrées ou rectangulaires

Vous pouvez utiliser les bulles rectangulaires pour les paroles ou les pensées des personnages : les bulles de paroles sont alors des rectangles simples, et les bulles de pensées ont des coins soit arrondis soit moutonneux ou ondulants. Ces formes permettent de gagner de la place et s'agencent mieux dans la case. En revanche, le risque est d'uniformiser la silhouette de vos bulles, et surtout de les confondre avec les encadrés (voir p. 32-33).

Il s'agit ici d'un choix esthétique qui vous incombe. Mais attention de ne pas perdre en chaleur et spontanéité ce que vous gagnez en efficacité. De plus, avec l'outil informatique, les bédéastes sont de plus en plus tentés par les bulles rectangulaires, mais les traits «tirés à la règle» sont d'une grande froideur. Donnez aux bulles la forme que vous désirez.

Collection privée Jean-Marc Lainé.

Dans le micro!

Dans cette case de *Tessa*, nous voyons un extraterrestre commenter dans le micro des «Cosmolympiades». Autant de raisons pour utiliser des bulles différentes, dont les «zébrats» restituent la transmission.

Les hors-bulle

Autour de la tête de vos personnages peuvent se placer d'autres éléments participant du dialogue. Les lecteurs de BD franco-belge humoristique connaissent ces pratiques, fréquentes dans les *Achille Talon* de Greg : des petites phrases ou interjections («mais», «hop», «ah mais alors», «qu'est-ce que...»), des signes de ponctuation ou des symboles (notes de musique, étoiles, ampoules...) peuvent renforcer ce que dit le personnage, sans s'inscrire dans les bulles. Au final, le personnage émet une bulle dans laquelle il parle, ainsi que certains sons complémentaires, comme de petits borborygmes qui viennent donner le ton.

Attention : inversement, il est possible de trouver de petites bulles rondes qui contiennent ce genre d'éléments (note de musique, ampoule, point d'interrogation). Ils ont un peu la même fonction (caractériser l'énonciation du personnage) mais sont à l'intérieur de nouvelles petites bulles.

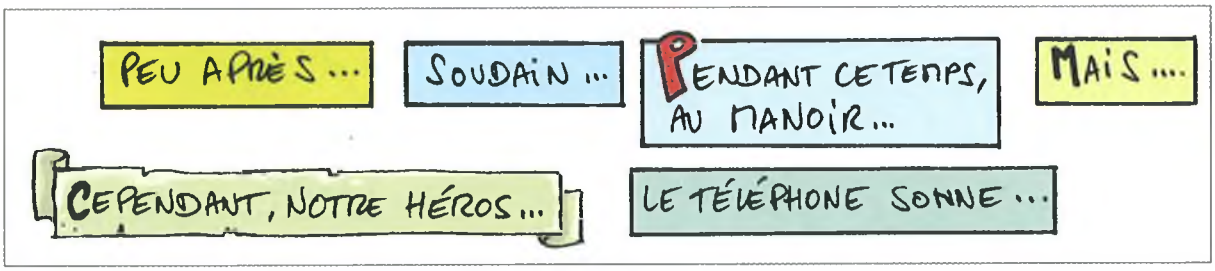
« Parfois, nous, les personnages,
on a l'impression d'entendre des voix ! »

L'utilité des récitatifs

Les récitatifs, qui se présentent sous forme d'encadrés, s'articulent autour de la notion de narrateur, et donc de focalisation. Pour résumer, celui qui s'exprime dans les récitatifs est soit un personnage (auquel cas nous lisons ses pensées), soit un narrateur extérieur.

Récitatif de narration

Cette voix donne des renseignements sur le lieu, le temps et l'action : « Quelques minutes plus tard », « Au même moment, à l'autre bout de la ville » ou encore « Dix ans plus tard, notre héros était devenu un jeune homme plein d'allant... ».

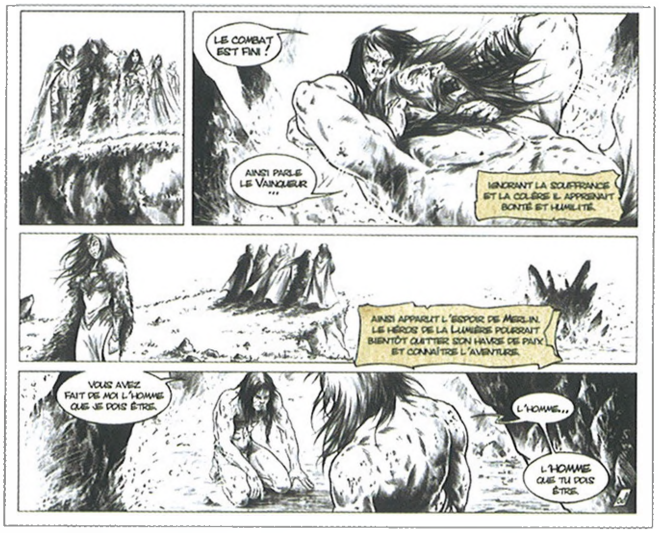


Pendant ce temps...
Voici quelques exemples de récitatifs. Notez les différentes formes et couleurs, ainsi que la présence d'une lettrine de couleur dans l'un d'eux.

Vous pouvez avoir des voix off de protagonistes de l'histoire, comme dans les polars : « Alors que je finissais mon troisième verre de scotch, la porte de mon bureau s'ouvrit sur une silhouette en robe fourreau et en talons aiguilles. La blonde platine me regarda dans les yeux avant de parler. »

Guillemets

Pour éviter toute confusion et bien montrer au lecteur que vous rapportez des propos de personnages, utilisez des guillemets. Comme chaque encadré est une citation de la voix off, il est conseillé de placer les guillemets en ouverture et en fermeture à chaque fois. Si tous vos phylactères sont rectangulaires, ceux qui contiennent des guillemets sont donc des voix off. Là encore, vous employez les codes typographiques pour identifier les différents blocs.



Autre allure

Dans *Lancelot*, Alexe place ses phylactères sur la planche par informatique. Les récitatifs arborent une forme et une couleur de parchemin, qui les différencient clairement des bulles de paroles.

Écueil à éviter

Nous avons vu dans les chapitres précédents qu'il est possible de varier les voix off notamment par un jeu de couleurs associées aux personnages. Mais il faut se méfier de la facilité que représentent les voix off : faciles à faire (ce sont des rectangles), faciles à placer dans la case et faciles à remplir. La tentation est grande de se contenter de ce genre de récitatifs, au détriment des dialogues. Vous risquez de tomber dans un style ampoulé et boursouflé, et de négliger les paroles des personnages.

Les récitatifs ne résolvent pas tout. S'ils sont trop envahissants, cela risque de rendre le personnage inaccessible et artificiel. Un bon équilibre entre les récitatifs et les dialogues est nécessaire. C'est par leurs paroles que les personnages de BD se caractérisent et acquièrent leur personnalité.

MOT CLÉ

Le narrateur et la focalisation

La notion de narrateur est associée à celle de focalisation. Il existe trois catégories de focalisations :

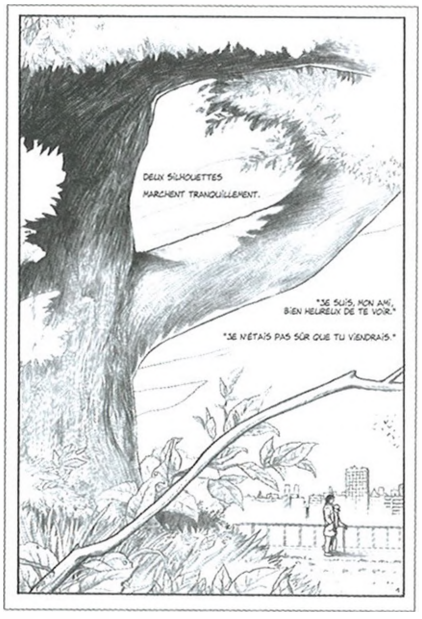
– la focalisation externe est prise en charge par un personnage extérieur à l'action (un témoin, un observateur, quelqu'un qui raconte une histoire ou une légende). Dans ce cas, ce narrateur ne connaît que la suite des événements telle qu'il va la rapporter.

– la focalisation interne est prise en charge par un personnage impliqué dans l'action (le héros, son ami, son adversaire...). Dans ce cas, le narrateur ne connaît qu'une partie de l'action, celle qu'il a vécue.

– la focalisation zéro est prise en charge par un narrateur omniscient. Ce dernier connaît tout de l'histoire qu'il raconte, les différents points de vue, les pensées des personnages, la simultanéité des actions...

Dans le cadre !

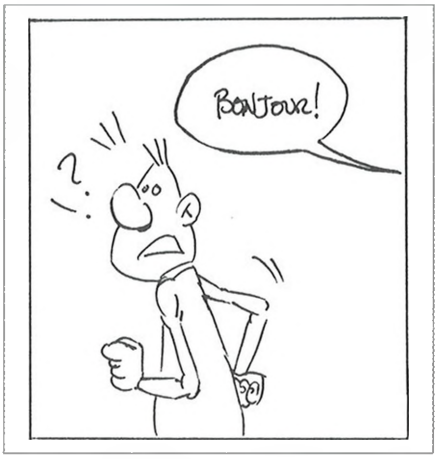
Cette page d'introduction du premier épisode d'*Ozark*, dessiné par Jean-Jacques Dzialowski, est un exemple de voix off classique, figurant dans un cadre, et présentant des enrichissements en gras pour les mots importants. Le lettrage manuel a été effectué avec deux feutres d'épaisseurs différentes.



Dans le vide !

Dans cette page d'un autre épisode d'*Ozark*, dessiné par Frédéric Grivaud, les textes flottent dans le décor, sans encadrement. Le premier texte est un récitatif, le second une voix off identifiable aux guillemets employés pour citer les paroles du personnage.

Il parle, mais on ne le voit pas !
C'est qui ? C'est le personnage hors-champ !



Pointez !
Le hors-champ, version 1 : la queue de la bulle pointe vers le bord de case.

Touchez !
Le hors-champ, version 2 : la queue de la bulle touche le bord de case.

La bulle hors-champ

Selon la mise en scène, il arrive parfois qu'un personnage ne soit pas présent dans l'image, mais qu'il parle quand même : on ne le voit pas, mais on «l'entend». Ce que l'on voit de lui, c'est sa bulle, qui contient ses paroles. On a donc l'impression que ça vient de l'extérieur. Il s'agit d'un personnage qui arrive sur le côté ou qui se cache. Ou bien d'un effet de mise en scène qui joue sur le contraste entre ce qui est montré et ce qui est caché. Comment rendre cet effet en BD ?

Côté cour ou côté jardin

D'abord, définissez la composition de votre case, et choisissez avec soin la place que prennent les personnages «à l'écran», et le côté duquel celui qui est caché s'exprime. Cette composition de l'image est importante parce qu'elle définira la place de la bulle dans l'image (à droite ou à gauche, par exemple). De même, si les paroles du personnage arrivent en réponse aux répliques des autres personnages, sa bulle va logiquement se placer à droite de l'image, donc «en dernier» dans le sens de lecture.

Sortir de l'image

Si le locuteur n'est pas présent à l'image, il faut faire pointer la queue de la bulle vers le bord de case, du côté où il se situe. S'il vient par la gauche, la queue de sa bulle pointera vers la gauche. La composition de la case et le regard des autres personnages aideront aussi à visualiser l'action.

Mais attention, la queue de bulle pointée vers le bord de case n'est pas toujours très élégante, et pourrait laisser croire que c'est le bord de case qui parle. En effet, le locuteur se situe à l'extrémité de la queue de bulle. L'effet n'est donc pas très heureux.

Au bord de case

Nous conseillons de prolonger la queue de bulle au-delà des limites de la case. Ainsi, c'est le tronc de cette flèche de bulle qui touche le bord de case. L'extrémité de la queue n'est pas représentée, puisque, elle aussi, est hors-champ. Le lecteur comprendra donc aussitôt que le locuteur, qu'il devrait chercher au bout de la bulle, est ailleurs.

Ouvrez !

Le hors-champ, version 3 : la queue de la bulle s'ouvre sur l'intercase.

Queue évidée

Nous vous conseillons une petite astuce : au point de contact entre la queue de la bulle et le bord de case, effacez le trait, comme pour ouvrir la case vers l'extérieur. Ce petit effet est d'une grande élégance. Mais soyez attentif aux éléments figurant dans les cases voisines, afin de ne pas donner l'impression que le locuteur y figure. Les queues des bulles dirigent le regard du lecteur : il ne s'agirait pas de leur donner de mauvaises informations !

Collection privée Jean-Marc Lainé.

Pas visible

Dans cette case de *Galton & Trumbo* dessinée par Gérald Forton, l'interlocuteur du policier est à l'intérieur de son véhicule et hors cadre. C'est une manière d'insister sur son caractère invisible pour un personnage plus lointain. Forton utilise ici une formule simple, allongeant les queues des bulles jusqu'au bord de la case sans en dessiner la pointe.

Collection privée Jean-Marc Lainé.

Derrière !

Dans cette case du premier tome de *L'Arche* (Jérôme Félix/Vincent Mallié), la queue de la bulle sort de la case. La zone de contact est effacée, astuce explicite et élégante, d'autant que la bulle est sur fond noir.

Le personnage BD peut-il parler sans bulle ?

Les bulles sans contours

Nous l'avons dit, les bulles, traditionnellement, sont des espaces ovales fermés qui contiennent les paroles des personnages. Nous avons déjà vu qu'elles pouvaient être également rectangulaires (voir p. 32-33). Cependant, certaines bulles ne sont pas fermées, et il existe d'autres formes possibles.

Soulignement

Il est fréquent de trouver des bulles partielles, qui ne sont pas fermées. Le texte est alors entouré en partie d'une ellipse tracée sur le côté et accompagnée d'une flèche pointée vers le personnage. Cette ellipse est en quelque sorte une coupelle ou un récipient pour le texte.

La version la plus épurée est sans doute le soulignement. Une simple ligne placée sous le texte et prolongée par une queue de bulle (souvent, un trait droit tiré vers le visage du locuteur) suffit à associer le texte à celui qui le prononce. Les lecteurs de romans-photos connaissent bien ce procédé, qui est repris parfois dans le lettrage BD, par exemple dans le *Bloody Mary* de Vautrin et Teulé (Glénat, 1984), ou dans la série *Sam & Twitch* publiée aux États-Unis (TMP, 1999).

Blanc sur noir

Dans cet exemple tiré de *Sam & Twitch*, le texte des bulles est relié au locuteur par un simple trait. On voit que l'outil informatique facilite la création de bulles et de polices de formes nouvelles, y compris des « défonces » (des lettres blanches sur fond coloré).

Sam & Twitch © Todd McFarlane Productions, Inc – Illustration de Scott Morse, lettrage français de Moscow Eye.

Fléchage

Parfois même, mais c'est rare, un simple trait relie le bloc texte des paroles au personnage qui les prononce. Le texte flotte alors dans la case, et le trait est un lien avec le locuteur. Voilà des procédés qui étaient fréquents dans les *comic strips* publiés dans la presse par le passé, et qui ont été repris par certains auteurs indépendants de la « nouvelle BD française ». Cependant, ils ne sont pas courants et ne constituent pas la majorité du genre.

Fond blanc

Dans cette parodie, le récitatif n'est pas encadré, mais il se distingue facilement grâce à son fond blanc.

Dans le décor!

Nous attirons votre attention sur la difficulté que les bulles sans contours peuvent représenter pour le bédéaste. En effet, dessiner un contour aux bulles permet de bien les identifier et de les séparer du reste de l'image, notamment du décor. Le contour ferme la bulle et permet de lui donner un fond de couleur (en général blanc). Visuellement, c'est une manière de rendre la partie textuelle encore plus lisible.

En revanche, si vous ne dessinez pas de contour complet à vos bulles, le risque est de superposer les textes aux éléments du décor ou aux fonds colorés. Nous conseillons donc de placer les textes dans des zones sans décor (ou d'effacer certaines parties des décors au préalable), et d'employer des couleurs de fond plus claires, afin de faire ressortir le texte.

A contrario, si vous avez des fonds de couleur sombre, utilisez des lettres blanches, qui ressortiront mieux sur du noir, du gris ou du marron foncé. Là, l'outil informatique facilite la tâche du bédéaste en lui permettant de choisir la couleur et la luminosité des lettres. Manuellement, il faut travailler directement sur l'original, se servir d'encres ou de gouache blanches, et donc attendre que le fond coloré soit sec.

Cerne

Dans la suite, on voit que le commentateur parle dans des bulles qui ne sont pas fermées. L'absence de décor et de couleur permet cet effet minimaliste. L'ellipse autour des textes identifie les paroles, sans avoir besoin de fermer la bulle. Une simple courbe fait office de queue de bulle pour désigner celui qui parle.

Attention, ce chapitre va faire du bruit !!!

Onomatopées et interjections

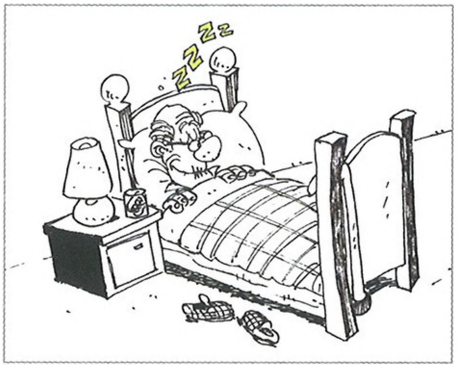
L'onomatopée est à cheval entre le texte (c'est écrit), l'image (la forme et la couleur sont importantes) et le symbole (les onomatopées agissent au même niveau que les traits de vitesse ou de mouvement et autres représentations symboliques). On peut la considérer comme la spécificité de la BD, apportant des niveaux de signification totalement uniques à ce mode d'expression.

Forme et couleur

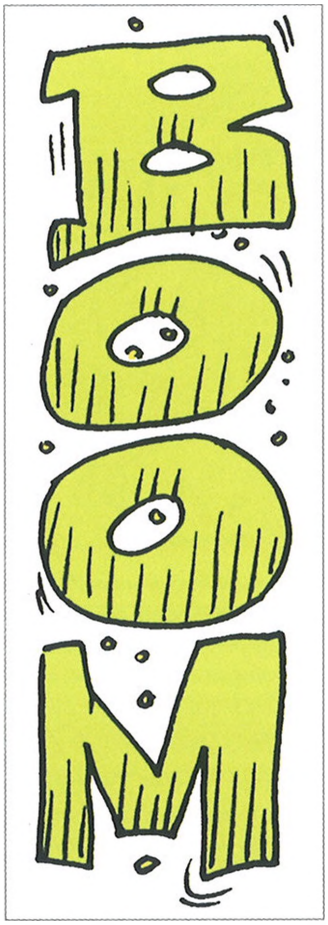
Une onomatopée peut revêtir la forme que vous désirez. Étirée, tassée, verticale ou horizontale, gonflée ou craquelée, arrondie ou anguleuse, elle donne aussi des informations. Par exemple, un BOUM peut avoir une base étroite et un sommet large pour simuler la projection en éventail due au souffle de l'explosion.

Les couleurs sont également importantes. Utilisez des aplats pour les différencier. Les couleurs vives et chaudes (jaune, orange, rouge) sont utiles pour des sons agressifs qui évoquent la surprise (explosion, choc, crissement de pneus). Certains lettreurs mettent des points d'exclamation aux onomatopées, mais selon les préceptes de Richard Starkings[1], les onomatopées ne viennent pas de personnages, et n'ont donc pas d'intonation. Par conséquent, le plus souvent, ce sont des mots seuls, sans ponctuation.

Fatigué
Le « Z » des personnages qui dorment est à mi-chemin entre l'onomatopée et l'interjection. La suite de lettres provient de la tête du héros. Elles sont évidées, ce qui permet de les mettre en couleurs.



Tout en couleurs
La couleur est un élément important des onomatopées.



Mots croisés

Les onomatopées peuvent se lire à la verticale (pour peu que la forme et la couleur donnent une unité à leur orthographe).

Proche ou lointain

L'onomatopée donne aussi des informations sur l'endroit où retentit le son. Le bruit est peut-être à gauche ou à droite de l'image. Il est possible également qu'il se trouve au premier plan de l'image ou à l'arrière-plan. Le BANG d'une explosion au premier plan sera représenté en plus gros que le même son situé au fond de l'image. De même, le bruit d'une voiture qui s'éloigne deviendra de plus en plus petit pour accompagner le mouvement du véhicule. Ainsi, l'onomatopée peut s'insérer dans le décor, passer devant ou derrière certains éléments composant l'image.

Faible ou fort

La taille de l'onomatopée sert également à définir l'intensité du son. De même qu'une personne peut hurler ou murmurer (auquel cas ses paroles seront écrites en plus ou moins gros), un son peut être léger ou assourdissant. Dans le premier cas, il convient d'utiliser une petite onomatopée, et dans le second, une grande. La taille des lettres donne une indication sur la force du son représenté.

Placez toujours l'onomatopée près de l'objet qui émet le son (un pneu qui crisse, les aiguilles d'une montre, un rocher qui tombe, une arme à feu qui tire...). Si l'objet émet un son léger ou qu'il se trouve au loin, la taille de l'onomatopée doit s'accorder à l'image. Ensemble, elles donnent des informations au lecteur.

Hein ? Quoi ? Comment ?

L'interjection se situe entre la parole et le son brut. Il s'agit de petites paroles courtes et inarticulées, plus proches du borborygme que de la phrase construite. La langue française en connaît plein : «gulp», «gasp», «glop», «hem», «beurk», «koff-koff», «tousse-tousse», «bof», «hop», «beuh», «reuh», «hé», «ah», «aïe», «ouille» et tant d'autres. Les interjections peuvent être incluses dans des bulles fermées, mais aussi flotter hors-bulle (voir p. 28-29). L'important est alors qu'elles jouxtent la tête du personnage qui parle.

Comme les onomatopées, les interjections peuvent prendre plusieurs formes et avoir une taille plus ou moins grande. De même, elles peuvent être traitées en couleurs. Enfin (et même si certains professeurs de français ne seraient pas d'accord), elles permettent une grande invention dans l'orthographe et dans la création. Un personnage qui tousse peut émettre des sons tels que «touss-touss» écrits de cette manière ou d'une autre, en fonction de votre imagination.

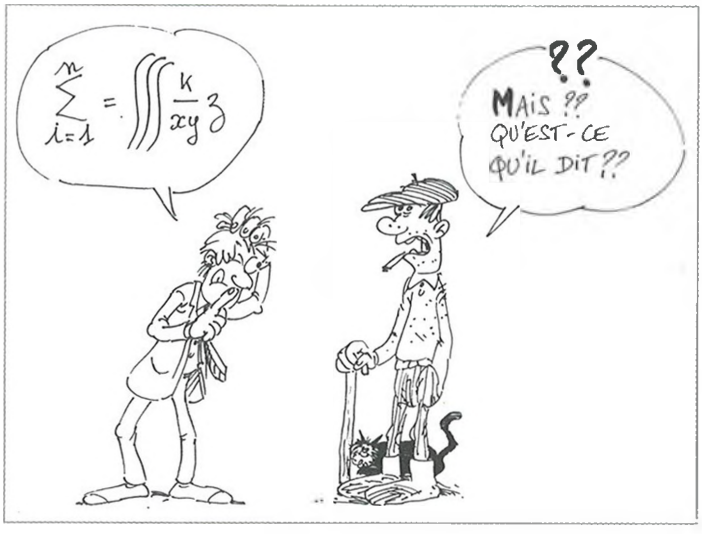
«Court, long, carré...»

Les onomatopées peuvent revêtir des formes diverses, et interagir avec les autres éléments de la narration, y compris, comme ici, le cadre de la case.

[1] Starkings Richard & Rosheli Patricia Ann, *Comic Book Lettering : The Comicraft Way*, Active Image, 2003.

En plus des BOUM, des TCHAC
et des WHIZZ, la BD,
c'est aussi des ©🍎%%@#£ ou des $@£@Ÿ&!!!

Idéogrammes, pictogrammes et rébus



Communication

Si vous utilisez des codes non langagiers dans les bulles de vos personnages, assurez-vous que le lecteur, au moins, puisse comprendre de quoi il retourne.

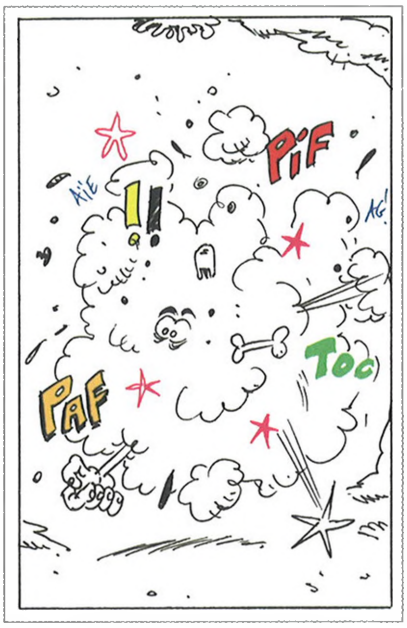
En complément des phylactères et des onomatopées, la BD utilise tout un catalogue d'outils qui tiennent plus du symbole et de la signalétique que du texte ou du dessin. Mais ces idéogrammes sont également à la charge du dessinateur (s'il les place directement sur la planche au moment du dessin) ou du lettreur.

Certains de ces idéogrammes relèvent d'emblée du dessin. Ce sont les traits de mouvement ou de vitesse qui permettent de définir les déplacements des personnages dans les cases, ainsi que certains éclatés qui marquent les chocs et les impacts.

Étoiles, oiseaux et bougies

Quand un personnage heurte un mur, les pictogrammes sont connus : des étoiles, des oiseaux qui sifflotent ou des bougies tournent autour de sa tête pour montrer son étourdissement. C'est un code assez vieux, reconnu par les lecteurs de BD, et assez souvent utilisé dans la BD d'humour. Cependant, l'employer dans la BD réaliste n'est pas impossible, cela peut orienter le ton vers la comédie tout en humanisant les personnages.

D'autres codes convenus existent : l'ampoule au-dessus de la tête du personnage pour montrer qu'il a une illumination, les rouages pour indiquer qu'il réfléchit, la scie qui coupe une bûche pour signifier qu'il dort... Comme d'autres codes, et notamment les signes de ponctuation, il est possible de les intégrer dans une bulle, ou de les faire flotter dans le dessin. Là, c'est à vous de décider, en fonction de choix esthétiques et narratifs qui vous seront personnels.



Signification

Comme les onomatopées, les idéogrammes sont porteurs de sens. Ici, pas besoin de représenter la bagarre, les sons et les symboles dans la poussière du pugilat suffisent à la signifier.

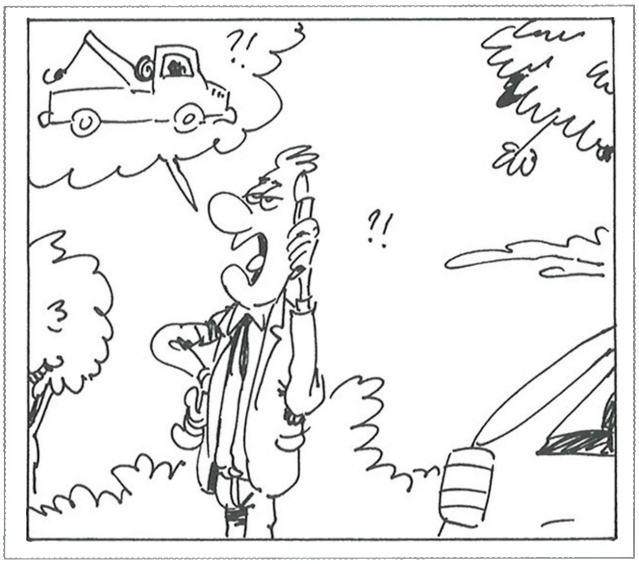
Sentiments indicibles

Pour exprimer ce que le langage et les conventions se refusent parfois à dire, et afin d'éviter les gros mots et de laisser l'imagination du lecteur fonctionner, la BD d'humour et d'aventures a inventé toute une gamme de pictogrammes, présents dans des bulles de paroles ou de pensées, ou parfois flottant autour de la tête des personnages. Une tête de mort, une bouteille de poison, un poignard, un nuage orageux où perce un éclair, voilà autant de petits dessins symboliques qui traduisent la colère, la haine, l'insulte, sans se laisser limiter par le vocabulaire de la langue verte.

Rébus

Il est possible aussi d'inventer des pictogrammes à placer dans les bulles des personnages. Ainsi, le lecteur reconstitue la signification de ce qu'ils disent. Mais, attention, il faut recourir à des codes compréhensibles par les auteurs et par les lecteurs, afin d'établir une communication entre les deux.

De là, il est important de réfléchir à la pertinence et au caractère universel de ces pictogrammes ou de ces outils complémentaires. Certains peuvent être empruntés aux *mangas* (comme l'oiseau solitaire qui traverse le ciel pour montrer le temps qui passe et l'incompréhension dans l'esprit du personnage), mais un lecteur peu versé dans les pratiques des bédéastes japonais pourrait ne pas comprendre. Donc, assurez-vous de la clarté des pictogrammes que vous utilisez. Faites lire ces passages autour de vous pour vous assurer de la réaction de vos lecteurs.



Représentation

Il est possible de glisser des symboles dans les bulles (des rouages pour signifier que le personnage réfléchit, par exemple). Ici, on comprend facilement que le personnage demande à son interlocuteur combien de temps la dépanneuse mettra pour arriver. Le symbole fonctionne donc comme un rébus.

Stylisation

Il est possible d'associer des symboles (ici, les cœurs) aux lettres des onomatopées, comme dans cet extrait de ***Frank Universal*** dessiné par Jean-Jacques Dzialowski.

Une bonne BD, c'est aussi,
souvent, une bonne bande-son !

Faisons le point

Comme nous l'avons dit précédemment (voir p. 38-39), l'onomatopée se trouve à la croisée des trois domaines d'expression utiles aux bédéastes : le texte, le dessin et le symbole. C'est écrit avec des lettres, c'est dessiné et mis en couleurs, et c'est utilisé en synergie avec les autres idéogrammes.

Signe de ralliement

Bref, on peut dire sans trop exagérer que les onomatopées constituent la particularité de la bande dessinée, son signe distinctif. Il s'agit d'un outil narratif qui n'appartient qu'à la BD, et qui ne se retrouve nulle part ailleurs : ni dans le cinéma, ni dans la photographie, ni même dans le roman-photo. De fait, si d'autres médias empruntent à la BD ses outils propres, dont l'onomatopée, la référence à la BD est explicite pour tout le monde. Ceux qui ont vu le feuilleton *Batman* joué par Adam West et Burt Ward (1966-1968) se souviennent des POW ou des ZOWIE qui ponctuaient les scènes de bagarre, renvoyant implicitement aux *comics* d'origine. De même, quand la publicité utilise des onomatopées, des bulles ou des traits de mouvement, c'est toujours dans l'optique d'un clin d'œil, accessible à tous.

Les bédéastes cherchent à s'adresser au grand public afin de conter leurs histoires au plus grand nombre. Ce grand public, constitué en majorité de gens qui ne lisent pas des BD tous les jours et ne sont pas des lecteurs fanatiques, identifie la BD à ses outils narratifs propres, dont les onomatopées qui, décidément, en sont la signature.

Ingé son

Les onomatopées permettent une grande inventivité, non seulement au niveau de la forme et des couleurs, mais aussi au niveau de l'orthographe. Il y a de nombreuses manières de signifier une explosion : en écrivant simplement (BOUM), en doublant les voyelles (BOOUM, BOUUM) ou les consonnes (BOUMM), en anglicisant la graphie (BOOM), etc.

Vous pouvez aussi inventer des néologismes dont la sonorité peut évoquer l'action. Si vous montrez un sportif faire son footing, vous pouvez utiliser un TROTT-TROTT-TROTT ou un JOG-JOG-JOG pour rendre compte du martèlement des semelles sur le sol.

Sobriété ou profusion

Cette possibilité d'inventer des formes et un langage doit vous encourager à recourir à de nombreux outils. Même si cela n'est pas obligatoire et si vous pouvez jouer la carte de la sobriété, n'oubliez pas que la BD met toute une panoplie d'outils à votre disposition.

La BD contemporaine a tendance à faire fi de cette profusion, et à se débarrasser des onomatopées, mais aussi des traits de vitesse et de mouvement, afin de ne conserver que les images et les dialogues pour porter le sens. Est-ce une volonté de réalisme, ou le désir de se rapprocher du cinéma ou de la télévision? Toujours est-il que de nombreux auteurs semblent vouloir faire sobre en minimisant les tracés de déplacement des personnages, et la restitution du son.

Si l'on peut apprécier cette sobriété, on peut aussi y voir un affadissement du langage de la BD. Et puisqu'il semble évident que les onomatopées (et d'autres outils) sont la marque de fabrique de la BD, autant profiter de cette force évocatrice.

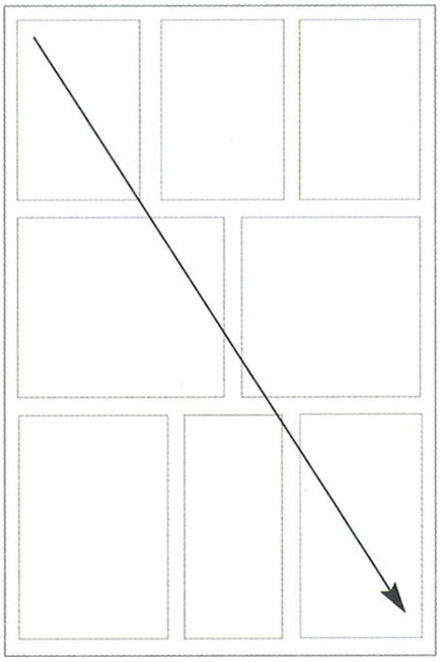
Utilisez tout ce qui est à votre disposition pour raconter votre histoire. Qui plus est, cela vous entraînera pour toutes les étapes de sa réalisation, et vous apprendra comment tel truc narratif induit tel effet sur votre lecteur. Faites preuve d'invention, d'audace et de diversité sur vos planches, elles n'en apparaîtront que plus vivantes.

LA POSTE

3 Sens de lecture

Le lettrage est l'étape du travail qui permettra de rendre les planches définitivement lisibles, même pour des lecteurs peu habitués au langage BD. Un bon lettrage, c'est un lettrage qui guide et dirige le regard du lecteur dans la planche, au sein de l'histoire.

Quand vous lettrez, vous prenez votre lecteur par la main pour le guider dans l'histoire !



La diagonale...
L'œil du lecteur parcourt un chemin qui part du coin en haut à gauche de la planche pour aboutir au coin en bas à droite.

La diagonale et les lacets

Dans ***Shop Talk*** [1], Charles Clarence Beck explique ceci : «Si le script disait "Billy : salut les gars. Les gars : salut Billy", alors Billy était sur la gauche et les gars sur la droite pour qu'on puisse le lire dans l'ordre.» Il est en effet logique que les bulles soient disposées au sein de la case dans l'ordre où les paroles doivent être lues.

En strates

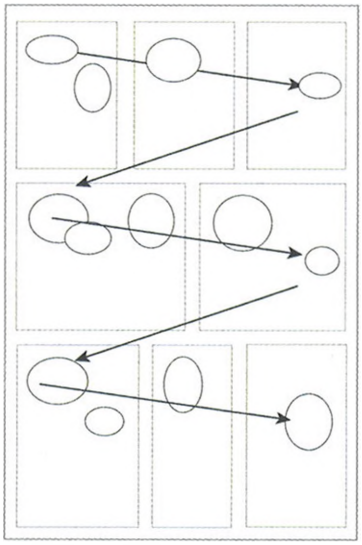
Une planche de BD, c'est, pour l'essentiel, une superposition verticale de bandes (ou *strips*) horizontales. La BD franco-belge a longtemps fonctionné sur du «quatre bandes», alors que les *comics* ont été pendant des décennies en «trois bandes». Prenons l'exemple d'une planche en trois bandes : la première est en haut de la planche, la dernière en bas. On lit en commençant en haut à gauche, et l'on finit la planche quand l'œil est en bas à droite : c'est le théorème de la grande diagonale. À la fin de chaque bande, l'œil revient de droite à gauche pour rejoindre le début de la bande suivante, exactement comme le regard circule d'une ligne à l'autre dans une page de roman : c'est le théorème des lacets.

En cas de bavardage

Un autre cas peut poser des soucis au lettreur : le personnage bavard. Imaginons une scène où votre héros fait un discours ou un monologue. Si vous dessinez une seule grosse bulle, elle risque d'envahir toute la case. Afin de faire respirer la composition, découpez sa logorrhée en plusieurs parties séparées, donc en plusieurs bulles. Ici, les leçons du premier exercice (voir p. 10-11) seront utiles.

En premier lieu, séparez les bulles et placez-les autour du personnage, dans l'ordre d'énonciation (les premières à gauche...). C'est ce que faisait Greg dans ***Achille Talon***, en entourant la tête de son héros de plusieurs bulles, chacune pointée vers le visage.

[1] Will Eisner, ***Shop Talk***.
Dark Horse Comics, juin 2001, p. 59.



... et les lacets

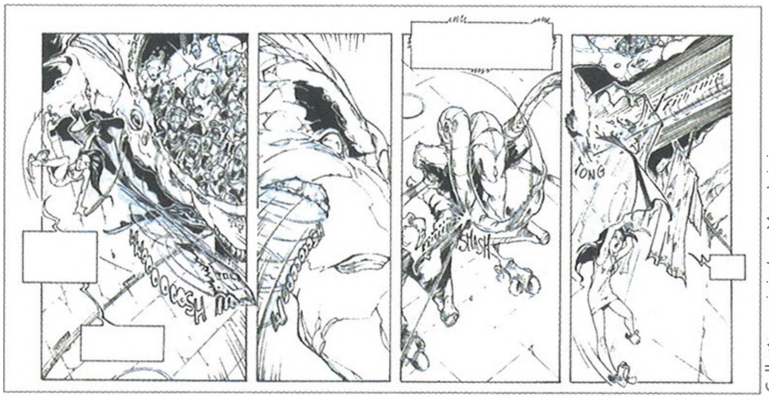
Mais il ne va pas tout droit, il suit de nombreux détours au gré des bulles : ce qui est écrit guide le regard du lecteur. Le lettrage est donc une étape essentielle du travail du bédéaste.

Chaîner les bulles

Vous pouvez également coller les bulles entre elles ou les rattacher par des ponts qui leur donnent l'allure d'un chapelet de perles (voir p. 10-11). Utiliser des ponts, sorte de queue de bulle reliant les bulles les unes aux autres, est assez élégant, mais les coller directement permet de gagner de la place.

Le problème, alors, est de placer une seule queue de bulle pour l'ensemble de ce chaînage de bulles. À ce sujet, deux écoles s'opposent. Nous aurions tendance à vous conseiller de placer la queue sur la bulle la plus proche du visage du locuteur. En revanche, Edmond Tourriol, directeur du studio Makma, est partisan de placer la queue sur la première bulle à lire, même si celle-ci est loin de la tête du personnage. Cela veut dire que, dans certains cas, la queue de bulle est assez longue.

Gardez en tête ces deux possibilités. Vous choisirez en fonction de la logique narrative (la queue de bulle se trouve sur la première bulle, donc au début du discours) ou esthétique (la queue de bulle se trouve sur la bulle proche du personnage et ne prend pas de place). Les deux choix sont dictés par des soucis de clarté (identifier le discours ou le locuteur). À vous de mettre en pratique ce qui vous semble le plus pertinent.



Collection privée Jean-Marc Lainé.

Suivez le guide !

Sur cette bande de *Tessa* (dessin de Louis), on voit bien que les onomatopées renforcent les traits de mouvement et guident le regard du lecteur.

Collection privée Jean-Marc Lainé.

Enchaînées

Dans cet extrait de *L'Arche*, dessiné par Vincent Mallié, les bulles sont reliées par une queue intermédiaire qui sert de pont. L'espace entre les deux blocs matérialise la pause dans l'énonciation. L'ensemble est pointé vers le locuteur.

Et alors, il lui dit ceci,
et puis son ami lui répond cela…

Rendu de conversation

Dans le chapitre précédent, nous avons expliqué qu'il est possible de placer plusieurs bulles pour faire parler un personnage sans que ce dernier soit étouffé par des phylactères envahissants. Il est possible d'appliquer ces différentes techniques pour mettre en scène, dans une même case, un dialogue.

De gauche à droite
Ici, le récitatif rectangulaire situe l'action. Le personnage de gauche parle en premier, le personnage de droite lui répond. Les bulles sont placées plus bas que le récitatif, et l'ensemble dirige le regard vers la droite.

Séparément

Il est possible de séparer les différentes bulles et de les faire flotter autour des têtes des personnages qui échangent des propos (voir p. 46-47). Dans ce cas, le bédéaste utilise différentes bulles fléchées séparément. Mais cette technique requiert de la place dans la case. En effet, la première bulle du personnage 1 doit être lue en premier, donc se trouver à gauche; puis la première bulle du personnage 2 devra être placée en face, à droite; ensuite, la deuxième bulle du personnage 1 sera située à gauche, mais plus bas; et ainsi de suite… Le risque est de masquer la queue de certaines bulles par d'autres ballons, voire d'emmêler les queues de bulles. Ce procédé ne peut pas fonctionner si le nombre de bulles est trop élevé.

Quinconce

Nous conseillons donc de recourir au chaînage de bulles que nous avons expliqué au chapitre précédent. À chaque personnage, vous associez son chapelet de répliques, en les disposant en colonne, la première réplique étant située en haut de la case. Le personnage 1 débutant l'échange, toutes ses bulles seront à gauche dans la case; le personnage 2, qui lui répond, verra ses bulles

Déchaînées
Dans cette case ***d'Omnopolis***, Geyser fait parler les deux personnages. La disposition des bulles facilite la lecture : les deux bulles à gauche se lisent en premier (celle du bas après celle du haut), puis viennent la bulle en haut à droite, et enfin la bulle en bas à droite. La disposition en toboggan est naturelle et fluide.

Collection privée Philippe Cordier.

Syncope

Dans cette case *d'Aquablue*, dessinée par Ciro Tota, le monologue du personnage est scindé en deux bulles, ce qui permet de marquer une pause au milieu de ses paroles, et donc d'induire un rythme. Lettrage de Rémy Bordelet.

disposées à droite. Ainsi, l'effet des lacets (voir p. 46-47) fonctionne également à l'intérieur de la case :

Bulle 1 du personnage 1

Bulle 1 du personnage 2

Bulle 2 du personnage 1

Bulle 2 du personnage 2

Décalez un peu les bulles du personnage 2 vers le bas pour bien diriger le regard de votre lecteur, comme s'il glissait le long d'un toboggan (voir p. 14-15). Les bulles du dialogue sont ainsi disposées en quinconce, un peu comme les dents d'une fermeture Éclair, qui s'imbriquent naturellement les unes dans les autres.

La tuile

Il est possible que les propos des deux personnages soient brefs et incisifs, auquel cas les bulles sont bien séparées. Mais si les protagonistes sont bavards, les bulles prennent plus de place et elles finissent par se toucher.

Il convient alors de les disposer de sorte que certaines se superposent à d'autres, un peu comme les tuiles d'un toit (voir p. 14-15). Là encore, vos choix esthétiques détermineront la disposition d'ensemble. Est-ce la première bulle qui doit déborder sur le contour de la suivante ? Ou bien la réponse doit-elle déborder sur la question, parce que c'est la dernière prononcée ? L'important est de guider votre lecteur de sorte que les échanges soient clairs et lisibles.

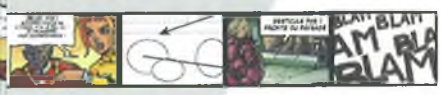
Par exemple, si l'un des personnages parle plus fort ou coupe la parole à son interlocuteur, il est logique que sa bulle occulte un peu les autres. La disposition des phylactères donne des informations sur le déroulement de la conversation.

Tempo

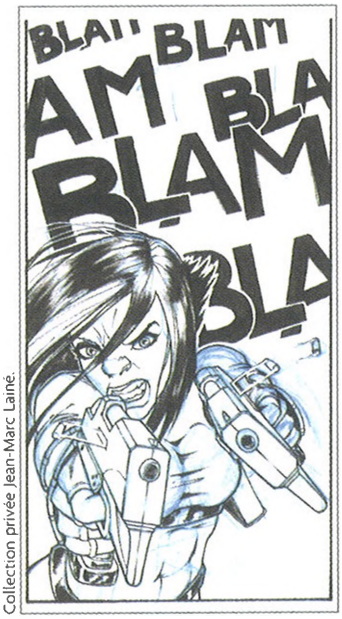
Cet exemple montre de quelle manière on peut disposer les bulles de dialogue afin de les rendre compréhensibles tout en conservant le rythme des échanges.

Enrichir la planche

Vous le voyez, ces différentes astuces permettent de donner un caractère très vivant à vos dialogues, et de dynamiser la composition des cases et des planches. Cela donne également au récit un rythme plus enlevé, des ruptures et des syncopes plus marquées, qui vous offriront l'occasion de surprendre votre lecteur et de rendre vos personnages plus humains. La forme et le fond se rejoignent autour de la bulle.



S'il arrive que la parole dépasse la pensée, parfois aussi, elle déborde de la bulle !



Collection privée Jean-Marc Lainé.

Montez le son !

La fusillade est si tonitruante que les onomatopées envahissent l'arrière-plan de la case, sont trop grosses pour être représentées en entier dans l'image, et montent jusqu'à la coupe du papier (extrait ***d'Omnopolis*** tome I, dessin de Geyser).

Gérer l'espace autour des cases

Il est important d'identifier le personnage qui parle (voir p. 46-47). C'est le rôle de la queue de bulle. Mais il peut arriver d'avoir un personnage trop bavard, dont les propos prennent tellement de place que la composition des cases devient problématique.

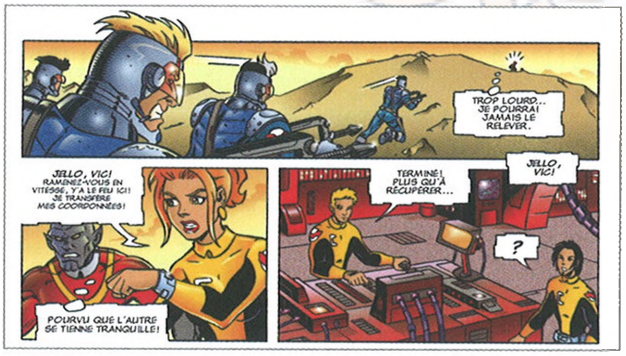
Collé au bord

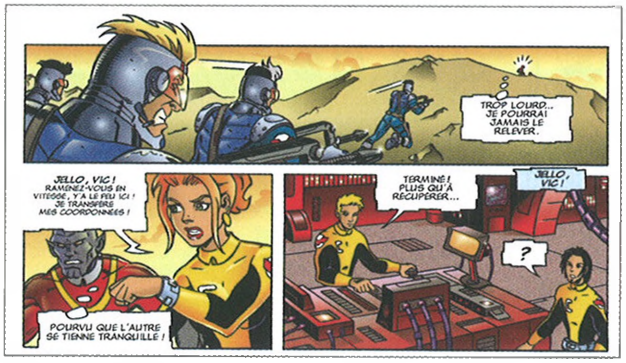
Pour gagner de la place, collez votre bulle le long du bord de case. Ainsi, l'ovale de la bulle ne flotte plus dans la case, mais épouse son contour. Vous pouvez gagner de la place en rallongeant les lignes, et n'êtes plus obligé de suivre la rotondité de la bulle, qui se limite alors à une ellipse portant la queue de bulle, et à l'angle constitué par les bords de case.

Une autre astuce consiste à effacer la partie du bord de case à laquelle colle la bulle. C'est ce que pratique le lettreur américain John Workman (souvent associé au dessinateur Walt Simonson : ***Thor***, ***Fantastic Four***, ***Orion***, ***Elric : the Making of a Sorcerer***...), ou Éric Hérenguel et Pierre Loyvet dans ***Krän Univers*** (Vents d'Ouest). Cette astuce, assez élégante, évite tout débordement d'une case à l'autre, conserve le texte dans la case, mais permet de gagner une ligne ou deux, et donc un peu de place dans l'organisation de la case. Attention, cependant, à ce que ces bulles « évidées » ne soient pas trop proches. Dans ***Krän Univers***, Pierre Loyvet n'hésite pas à refermer la case autour d'une bulle s'il y a un risque de confusion avec la bulle voisine.

« In the gutter »

Si cela ne suffit pas, vous pouvez toujours faire déborder votre bulle dans l'intercase ou sur la marge de la planche, bref, dans les parties blanches qui entourent les cases. Ce procédé fonctionne surtout pour les encadrés et récitatifs, ou pour les bulles de dialogue rectangulaires. En effet, des blocs rectangles sont donc parallèles aux bords de case et aux intercases, et ne risquent pas de déborder sur les cases voisines (contrairement aux bulles ovales qui ont un encombrement plus grand). Vous pouvez ainsi gagner de la place en décalant les blocs texte à l'extérieur des cases.





Première version...

Dans l'édition magazine des *Apatrides*, Christophe Malgrain a manuellement placé certaines bulles à cheval sur deux bandes, ce qui pouvait perturber la lecture. Ici, en case 3, la bulle de télécommunication dépassait sur la première bande, ce qui pouvait attirer les regards qui, alors, n'auraient pas lu les bulles de la case 2.

Erreurs à éviter

Attention cependant à certains dommages collatéraux. Si vous décalez une bulle vers l'extérieur de la case, le danger est de la rapprocher des bulles de la case voisine, précédente ou suivante, et d'inciter le lecteur à la lire dans un ordre qui ne correspond pas à celui du dialogue.

Pour éviter de telles confusions, il convient de ne pas faire déborder une bulle sur la case voisine, surtout s'il s'agit de la case précédente. S'il s'agit de la case suivante, n'utilisez cet effet que si la bulle concernée est la dernière bulle de la case que vous travaillez : ainsi, cette dernière réplique se greffe directement dans le flot des paroles de la case suivante, et facilite la lecture.

... et correction

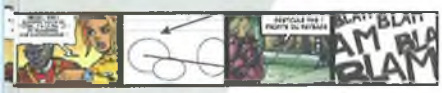
À l'occasion de l'édition en album, parmi les corrections, Reed Man a modifié le contour du phylactère en retouchant l'image (sous Photoshop), de sorte que désormais la bulle ne dépasse pas sur la première bande. Pour indiquer qu'il s'agit d'une parole énoncée *via* un système de communication, il a également donné une couleur à ce phylactère, qui le distingue des paroles prononcées par les personnages.

Ne généralisez pas !

Vous pouvez adopter le débordement des bulles, mais ne le généralisez pas à toutes les cases. Si la case 2 contient des bulles qui débordent, alors faites en sorte que les cases 1 et 3 n'en contiennent pas. Ainsi, chaque case est indépendante et n'entrave pas la lecture des autres. Comme pour les bulles « évidées » citées précédemment, trop d'effet tue l'effet : évitez toute confusion !

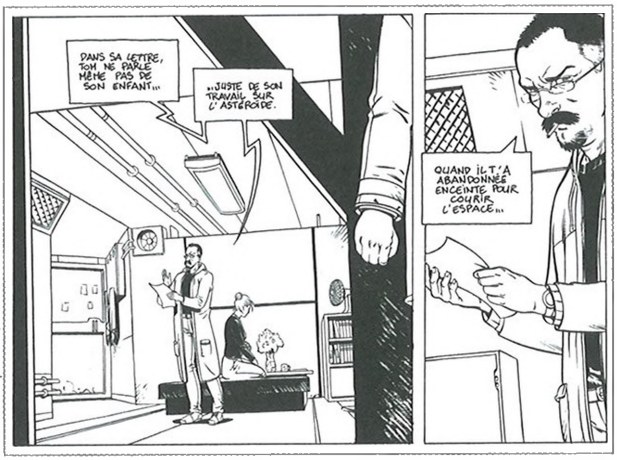
Ne pas déborder

Dans ces deux bandes d'un gag de *Krän Univers*, le dessinateur Pierre Loyvet a bien fait attention à refermer la case dans les cas où la proximité de deux bulles ouvertes pourrait prêter à confusion.



Le lettrage, c'est comme la cuisson : faut faire attention quand ça déborde !

Les bulles qui débordent



Collection privée Jean-Marc Lainé.

Amorce

Dans cette scène de *L'Arche* (dessin de Vincent Mallié), la bulle du personnage déborde dans l'intercase. Elle n'est pas suffisamment décalée pour toucher la case précédente (donc pas de risque de confusion) et dégage de la place dans l'image pour le personnage.

Si l'on peut faire déborder les bulles d'une case sur l'autre, on peut également les utiliser pour guider le regard du lecteur vers les autres bandes (ou *strips*), voire vers la sortie de page, et donc vers la page suivante. La bulle devient un élément visuel pour appuyer le sens de lecture.

Guider le lecteur

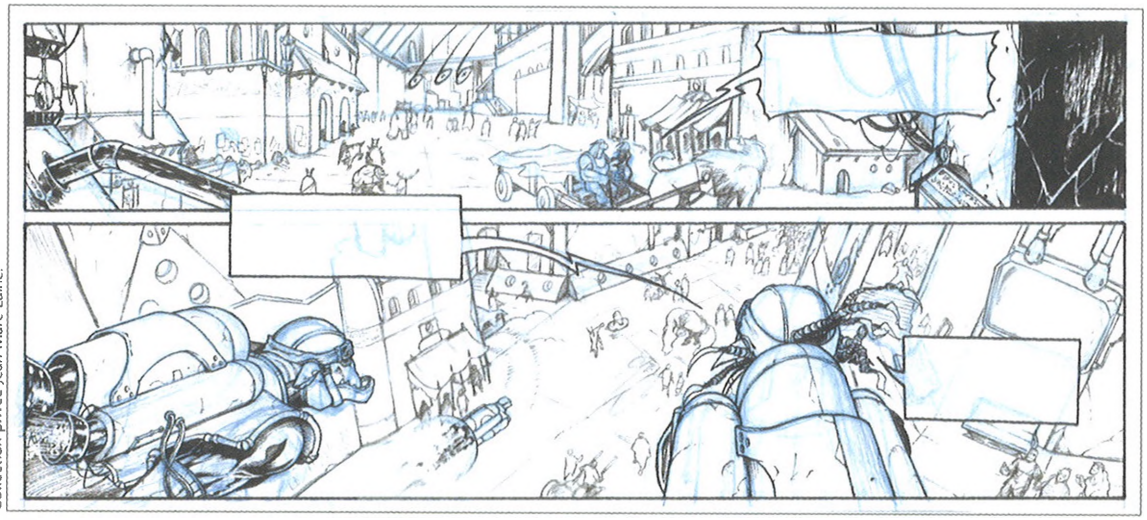
Faire déborder les bulles et encadrés sur l'intercase permet de mettre en valeur certains éléments de la case. Ainsi, les récitatifs de présentation (type « Pendant ce temps... »), situés à gauche de l'image, peuvent gagner une certaine importance s'ils débordent de la case : ils attirent l'œil du lecteur et fonctionnent comme une amorce de la narration.

De même, si vous désirez entraîner le regard du lecteur vers la case suivante ou vers la page suivante (dans le coin en bas à droite de la planche), vous pouvez faire déborder des éléments textuels. Le lecteur les interprétera comme une incitation à continuer l'histoire, en suivant les axes diagonaux (voir p. 46-47). Ainsi, son œil se dirigera naturellement vers la case suivante ou, mieux, vers l'angle de la planche, avec l'envie de tourner la page et de continuer l'aventure !

Coupez !

Les bulles qui débordent peuvent carrément aller jusqu'à la coupe de la feuille. Ce qui revient à jouer sur le format des planches et la spécificité des livres. En revanche, cela implique de prévoir que la coupe, lors du massicotage de l'ouvrage, tombera dans la bulle. Il faut donc calculer la largeur de la marge. Et rédiger une bulle dont la coupe fera sens (et ne viendra pas sectionner des informations primordiales).

De tels débords peuvent aussi être envisagés avec des onomatopées. Par exemple, une explosion si retentissante qu'elle déborde de la page. Ou le bruit des pas d'un personnage qui s'éloigne vers la page suivante. Autant d'effets qui ont tous pour avantage de guider, là encore, le lecteur dans la direction que le récit indique.



Collection privée Jean-Marc Lainé.

Pont

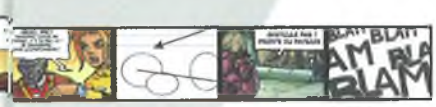
Dans cet extrait *d'Omnopolis* dessiné par Geyser, la première bulle du policier volant est placée à cheval sur les deux cases pour diriger la lecture. Ici, c'est une « sortie de case » très productive qui relie les deux bandes sans coup férir.

Règles de base

Pour éviter tout souci, gardez à l'esprit les théorèmes de la diagonale et des lacets (voir p. 46-47), et appliquez-les aux « chaînages de bulles ». Disposez vos bulles selon des diagonales qui dirigent le regard du lecteur de gauche à droite. La dernière bulle de chaque case doit se rapprocher de la case suivante. Dans la mesure du possible, les bulles doivent rester dans la case, mais si elles doivent déborder, il faut qu'elles montrent le chemin de la suite du récit (donc aller vers la case suivante). Faites en sorte que les lignes de lecture que vous construisez ne se croisent pas. Ne disposez pas vos bulles de droite à gauche, et ne les faites pas déborder sur la case précédente ni sur les bandes du dessus ou du dessous. N'oubliez pas, le lecteur de BD est comme le lecteur de romans, il lit bande après bande, comme on lit ligne après ligne.

Se guider au son

Une onomatopée peut également servir de pont d'une case à l'autre, et guider à la fois le héros et le lecteur vers la suite de l'aventure (extrait de *Mozam*, dessin de Jean-Marc Arden).



« Prendre un lecteur par la main...
pour lui montrer le chemin... »

Faisons le point

Nous l'avons dit, nous sommes dans le monde de l'écrit. Les amateurs de BD lisent toutes les cases, mais les lecteurs épisodiques s'appuient sur tout ce qui est écrit, non seulement le texte des bulles, mais aussi les récitatifs et les onomatopées. L'ensemble de ce qui est écrit revêt donc une importance considérable.

Du bruit au silence

Est-ce que cela veut dire qu'il faut placer du texte dans chaque case ? Sans doute pas. Nous le répétons, ce qui fait la qualité d'une narration, ce sont les contrastes et les ruptures de rythme. Des cases pleines de bulles et des cases muettes qui se succèdent, voilà qui rompt la monotonie et surprend le lecteur. Ce ne peut être que bénéfique au récit.

Les cases muettes

Mais il est important de savoir doser les effets, et de placer les cases silencieuses harmonieusement dans la page. Pour maximiser l'impact des séquences muettes, nous conseillons de les faire précéder par des pages riches en dialogues et en informations. Le contraste sera fort.

Attention cependant aux pages entièrement muettes. Elles sont parfois très efficaces pour les séquences d'introduction (l'espion qui entre en douce dans les bureaux de l'industriel véreux, le voleur qui se glisse dans les locaux de la banque...), mais elles sont souvent « lues » plus vite, l'œil parcourant rapidement les cases vides de texte. Dans le cas d'un duel final entre les deux protagonistes, il peut être dangereux de se priver de textes, qui pourraient faciliter la lecture.

Les silences

Nous recommandons plutôt de limiter les séquences muettes à quelques cases encadrées par d'autres vignettes plus bavardes. Le contraste sera tout aussi fort, et cela vous permettra de placer des textes sur chacune des planches, et donc d'offrir à lire à chaque page.

Les silences que vous posez dans l'action et dans les dialogues permettront aussi de travailler l'atmosphère du récit, de mettre en valeur les surprises et les sentiments de vos personnages, bref, d'insister sur leur « jeu d'acteur ».

Le temps

On le sait, la succession des cases signale le temps qui passe. Disposer dans le récit des cases muettes intègre des ruptures dans le flot de paroles des personnages, et souligne les pauses et les ralentissements. Un personnage qui marque un temps dans ses paroles, c'est du temps qui passe. En BD, les silences sont donc profondément associés aux ralentissements du récit. En manipulant le rythme des paroles de vos héros, vous accélérerez ou ralentirez l'histoire.

PHOTO SH
!
?
MAIS?
QUE?

4 Le lettrage moderne

Depuis près d'une vingtaine d'années, l'ordinateur est devenu l'un des outils les plus importants dans l'atelier du bédéaste. Pour le lettrage, l'informatique semble une étape obligée. Mais quel logiciel utiliser ? Et quelles commandes sélectionner pour les bulles et les onomatopées ?

Si le travail est mal préparé,
il sera mal fait !

Scénario : préparer le lettrage

Si vous accordez de l'attention au lettrage, préparez en amont le script pour qu'il contienne un maximum d'informations pour celui qui s'occupera du lettrage (souvent le dessinateur lui-même). Soyez précis dans la description des différentes bulles. Discuter avec le dessinateur et le lettreur pour préciser vos intentions est important.

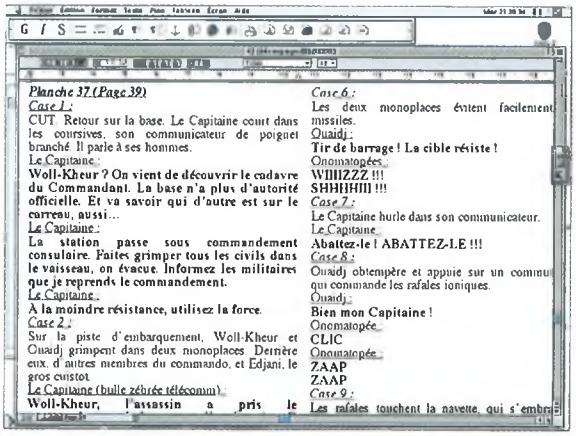


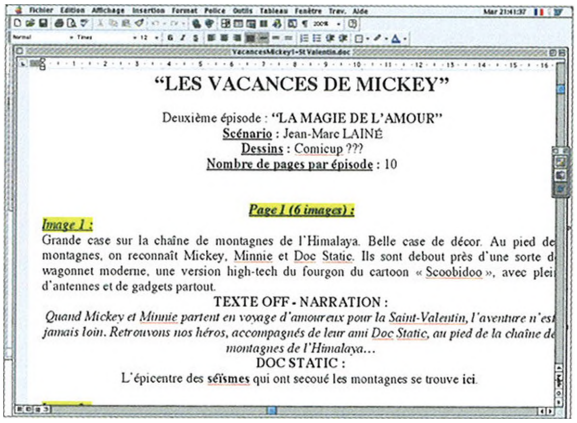
Planche 37 (Page 39)
Case 1 :
CUT. Retour sur la base. Le Capitaine court dans les coursives, son communicateur de poignet branché. Il parle à ses hommes.
Le Capitaine :
Woll-Kheur ? On vient de découvrir le cadavre du Commandant. La base n'a plus d'autorité officielle. Et va savoir qui d'autre est sur le carreau, aussi…
Le Capitaine :
La station passe sous commandement consulaire. Faites grimper tous les civils dans le vaisseau, on évacue. Informez les militaires que je reprends le commandement.
Le Capitaine :
À la moindre résistance, utilisez la force.
Case 2 :
Sur la piste d'embarquement, Woll-Kheur et Ouaidj grimpent dans deux monoplaces. Derrière eux, d'autres membres du commando, et Edjani, le gros cuistot.
Le Capitaine (bulle zébrée télécomm) :
Woll-Kheur, l'assassin a pris le
Case 6 :
Les deux monoplaces éjectent facilement missiles.
Ouaidj :
Tir de barrage ! La cible résiste !
Onomatopées :
WIIIIZZZ !!!
SHHHHH !!!
Case 7 :
Le Capitaine hurle dans son communicateur.
Le Capitaine :
Abattez-le ! ABATTEZ-LE !!!
Case 8 :
Ouaidj obtempère et appuie sur un commu qui commande les rafales ioniques.
Ouaidj :
Bien mon Capitaine !
Onomatopée :
CLIC
Onomatopée :
ZAAP
ZAAP
Case 9 :
Les rafales touchent la navette, qui s'embra

Une forme…

Vous pouvez présenter vos scripts à votre convenance : ici, une présentation en deux colonnes, avec les dialogues et récitatifs identifiés en gras.

Note d'intention

Si vous utilisez le fax, le téléphone, l'e-mail ou d'autres moyens pour communiquer à distance, n'hésitez pas à rédiger une « note d'intention » qui précisera ce que vous avez en tête. Si un personnage a un type de bulle particulier, notez-le dans ce document. Si vous avez l'intention de jouer sur la taille des caractères pour indiquer le niveau sonore, dites-le. Si vous êtes scénariste, rédigez cette note. Si vous êtes dessinateur, n'hésitez pas à faire un petit storyboard.



"LES VACANCES DE MICKEY"

Deuxième épisode : "LA MAGIE DE L'AMOUR"
Scénario : Jean-Marc LAINÉ
Dessins : Comicup ???
Nombre de pages par épisode : 10

Page 1 (6 images) :

Image 1 :
Grande case sur la chaîne de montagnes de l'Himalaya. Belle case de décor. Au pied de montagnes, on reconnaît Mickey, Minnie et Doc Static. Ils sont debout près d'une sorte d wagonnet moderne, une version high-tech du fourgon du cartoon « Scoobidoo », avec plei d'antennes et de gadgets partout.
TEXTE OFF - NARRATION :
Quand Mickey et Minnie partent en voyage d'amoureux pour la Saint-Valentin, l'aventure n'est jamais loin. Retrouvons nos héros, accompagnés de leur ami Doc Static, au pied de la chaîne de montagnes de l'Himalaya…
DOC STATIC :
L'épicentre des séismes qui ont secoué les montagnes se trouve ici.

… ou une autre

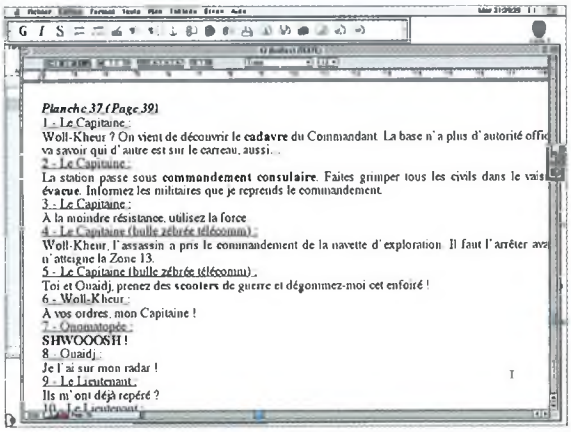
… ou bien adopter une forme plus proche du script audiovisuel. Mais l'important est de fournir aux intervenants (le dessinateur, le lettreur…) des dialogues identifiés d'une manière claire.

Aide-mémoire

Dans le script qui circulera entre les différents intervenants (dessinateur, lettreur, mais aussi coloriste et éditeur…), précisez comment est placée la bulle, ainsi que son contenu. À côté ou au-dessous du personnage, entre parenthèses, donnez des indications sur la manière dont la bulle doit être montrée au lecteur. Exemple :

Marie-Sophie
(petit lettrage, elle murmure, timide) :
… euh… je vais me marier… samedi…

Charles-Antoine
(gros lettrage, il crie, outré) :
QUOI ? Et tu ne m'as rien dit ?



Fichier lettrage

Ensuite, dupliquez votre fichier et effacez tout ce qui n'est pas dialogue. Il ne reste plus que les textes qui apparaîtront sur la planche, numérotés suivant l'ordre de lecture des phylactères. De la sorte, vous pourrez enrichir vos textes à l'aide de gras ou d'italique. Ce fichier servira au lettreur au moment de l'importation des textes dans son logiciel (que ce soit Photoshop, Illustrator ou InDesign).

Ici, les indications placées près du nom du personnage remplissent les mêmes fonctions que les didascalies de théâtre. Elles apportent des informations au dessinateur (qui sait quelle expression donner aux personnages) et au lettreur (qui créera des bulles et des caractères en rapport avec le ton des personnages).

Placez ces informations dans la première version du script. Mais n'hésitez pas à préparer un fichier séparé qui fasse la liste des indications que vous allez utiliser au fil de l'écriture, afin de l'envoyer au lettreur en amont pour qu'il ait le temps de préparer bulles et polices.

Liste des choses à faire

Voici quelques idées sur la manière de nommer les différentes occurrences de bulles selon les étapes du récit, afin de bien se faire comprendre du lettreur :

– **Bulle de pensée** : bulle moutonneuse, une indication très courante et simple.

– **Bulle hors-champ** : bulle dont le locuteur ne figure pas dans la case. Nous conseillons de diriger la queue de bulle vers le bord de case, pour montrer que le personnage qui parle n'est pas visible.

– **Bulle off** ou **voix off** : paroles d'un personnage qui n'est pas dans la scène (par exemple, un personnage qui raconte un souvenir). Cela indiquera l'usage d'un récitatif ou d'une bulle sans queue.

– **Petit lettrage** : le personnage murmure, et vous conseillez de réduire le corps de caractère.

– **Gros lettrage** : le personnage crie, et vous conseillez de grossir le corps de caractère.

Deuxième fichier

Pour éviter les erreurs, nous vous conseillons de préparer un deuxième fichier ne comprenant que les numéros de pages et de cases, et les dialogues. Dans ce fichier, qui servira à l'importation des textes dans le logiciel utilisé pour le lettrage (ou de repère pour le lettrage manuel), vous pourrez placer les enrichissements ou les variations de corps de texte. Exemple :

1 – Marie-Sophie
(petit lettrage, gênée) :
J'osais pas, je savais que tu serais fâché...

2 – Charles-Antoine
(gros lettrage, en colère) :
Fâché ? Moi ?

3 – Marie-Sophie :
Tu vois, tu es en colère...

4 – Charles-Antoine :
Je reviens de la dimension Wouf,
je découvre que tu épouses
Goulmoumouth le Conquérant...
Et tu t'étonnes que je sois **FÂCHÉ** ?!?!

Ce fichier sera, en fait, la «version théâtrale» de votre récit. Vous pourrez y placer toutes les informations que vous jugerez nécessaires. Ce sera l'occasion de peaufiner vos dialogues, d'en offrir une version pratique au lettreur, et de faciliter son travail.

Quelle police utiliser pour lettrer des BD ?

Le choix des polices

N'oubliez pas que les polices sont des créations, et sont donc régies par le Code de la propriété intellectuelle. Dès lors, pour employer une police, il faut l'acheter à une «fonderie». Beaucoup de polices gratuites sont disponibles, mais ce n'est pas toujours une solution à vos besoins.

À éviter

La police Comic Sans, gratuite, est fermement déconseillée : son crénage n'est pas élégant, ses capitales s'entrechoquent, le «l» présente des empattements qui gênent au milieu des mots, et elle n'existe pas en gras italique, ce qui limite les possibilités (la police ChromoFont a les mêmes défauts). Qui plus est, la Comic Sans, créée il y a une quinzaine d'années par le graphiste Vincent Connare, a été tracée à la souris, et non par numérisation d'une police manuelle. Elle a donc une certaine raideur.

La première question que vous devez vous poser est de savoir si ce genre d'astuces enrichit votre récit. Si oui, vous avez deux solutions.

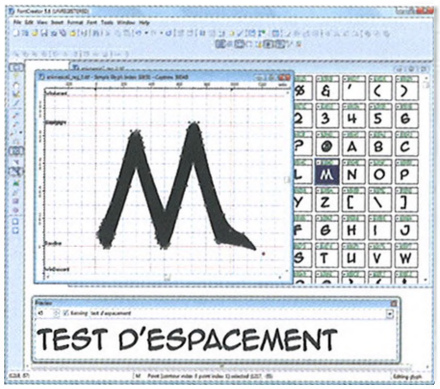
Polices américaines

La première solution consiste à reprendre des polices créées dans des fonderies américaines, dont Comicraft et Blambot[1] sont les plus éminents représentants, fournissant à leurs clients des familles entières de polices.

Cependant, faites attention aux polices américaines : l'anglais ne connaît pas les accents, vous vous retrouverez donc avec des polices qu'il faudra compléter en rajoutant les accents, les cédilles et autres outils diacritiques. Ou bien patientez, le temps que les fonderies créent des versions accentuées pour les autres pays (c'est le cas par exemple de Blambot, qui a conçu une deuxième version de la police AnimeAce, destinée à l'export).

Les polices et les ordinateurs

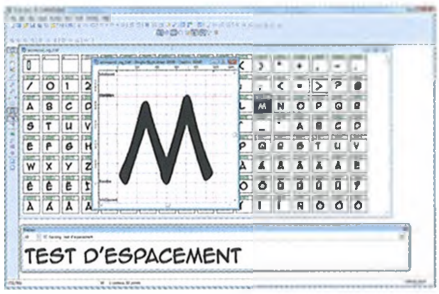
Pour insérer une police dans votre ordinateur, sous Windows, il suffit de placer les fichiers de polices (.ttf, .otf ou .fon) dans le dossier Fonts, en général C :\Windows\Fonts ou C :\WINNT\Fonts (également accessible par le menu Démarrer › Panneau de configuration › Apparence et thèmes › Polices). Sous Mac OS, placez les fichiers de polices dans/Library/Fonts.



Pas pour les Mac !

FontCreator est un logiciel pour PC opérationnel sous toutes les plates-formes Windows. Après avoir numérisé les lettres, importez-les (Clic droit > Import Image). Allez chercher l'image (Load), une boîte de dialogue vous proposera des opérations. Cliquez sur Generate pour vectoriser l'image, constituée de points de Bézier qui permettent de visualiser la courbure du contour. Les manipuler revient à déformer chaque lettre.

[1] Quelques fonderies qui proposent des polices de caractère payantes : *Blambot* : www.blambot.com ; *Comicraft* : www.comicraft.com/fonts/ ; *DaFont* : www.dafont.com ; *FontHead Design* : http://new.myfonts.com/foundry/Fonthead_Design/.



Approche de paire

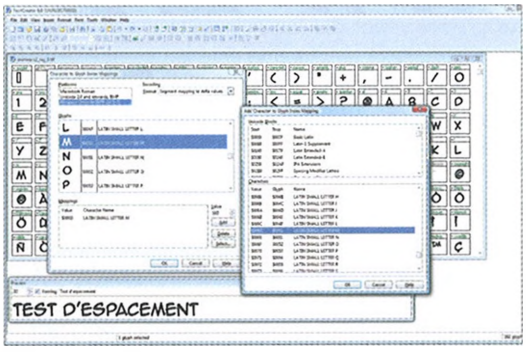
L'espace autour de chaque lettre, ou approche de paire, est représenté par des pointillés rouges. En bas, une prévisualisation permet d'obtenir un premier résultat (ici, la police Anime Ace2, accentuée, de la fonderie Blambot).

Pendant longtemps, il a existé deux formats de polices, les PostScript développées par Adobe et les TrueType développées par Macintosh. Les anciennes polices Macintosh ne fonctionnaient pas sous Windows, par exemple. Désormais, avec l'évolution des systèmes et des logiciels, il est possible d'utiliser des polices compatibles avec tous les ordinateurs. Les extensions .otf (OpenType Font) et .ttf (TrueType Font) désignent des polices utilisables sur toutes les plates-formes.

Création d'une police

L'autre solution revient à créer une police. Tracez à la main sur une feuille les différentes lettres de l'alphabet, en minuscules et en capitales, avec tous les accents et les signes de ponctuation qui les accompagnent. Issus d'un lettrage manuel, les caractères auront un aspect naturel.

Numérisez ces lettres de manière classique ou avec le logiciel ScanFont. Dans le menu Cells, la fonction Separate Shapes crée une cellule autour de chaque lettre, qui servira à définir l'approche de paire. Le sous-menu Tracing Options vous permet de visualiser et de corriger l'apparence de la lettre avant vectorisation complète.

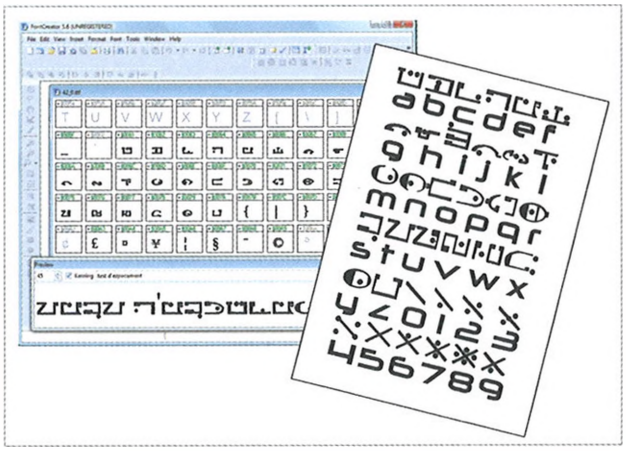


Chaque touche

Les signes que vous avez numérisés, aussi appelés « glyphs », doivent alors être associés, par le biais d'un tableau, aux différentes touches du clavier. Cette opération complexe s'appelle le « mapping ».

Pour manipuler les caractères ainsi numérisés, nous conseillons les logiciels Fontographer, FontCreator et FontLab. Ce dernier a l'avantage de fonctionner sur tous les systèmes, alors que Fontographer et FontCreator ne tournent plus sur les systèmes Macintosh antérieurs à OS.X. Importez les caractères numérisés dans FontLab, afin de les classer dans le tableau des « glyphs », c'est-à-dire les différents signes que vous aurez numérisés. Vous pourrez affiner les courbes de vos lettres et lisser les aspérités, avec le sous-menu FontAudit › Fix All.

Prenez le temps d'explorer les fonctions principales de FontLab avant de vous lancer dans la création ou la réfection d'une police. Les consignes données plus haut restent valables si vous vous contentez de perfectionner une police déjà existante (par exemple, en y adjoignant des accents).



Extraterrestre

Voici la police « 42 », fabriquée par Anne Rouvin à partir de la typographie créée par le dessinateur Louis, numérisée en fichiers JPEG et vectorisée sous FontCreator. Ce logiciel permet d'exporter des fichiers PostScript (Adobe) ou OpenType (toute plate-forme).

Quand on a un ordinateur,
la première méthode est rudimentaire :
faire une image pour chaque bulle !

Logiciel de retouche d'images

Insertion de textes

Photoshop, même dans ses versions anciennes, permet d'insérer des textes en utilisant l'outil Texte (symbolisé par un « T »). Vous pouvez choisir la police utilisée (ici, la StanLee, ancien nom de la ComicTalk), le corps de caractère (taille des lettres), les enrichissements (romain ou italique, maigre ou gras…).

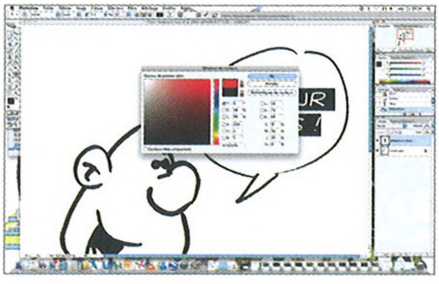
Vous pouvez utiliser Photoshop, comme Gimp ou Painter. Les deux premiers sont des logiciels de retouche d'images, Painter est un logiciel de création graphique disposant des mêmes outils et fonctions. Photoshop est un logiciel puissant, servant aussi à commenter des images, en insérant du texte. Donc des bulles.

Système des calques

Quand les bulles sont dessinées sur la planche, il suffit de sélectionner l'outil Texte (symbolisé par un « T »). Cliquez sur l'image, en ayant au préalable ouvert la Palette Caractère et Paragraphe, qui vous permet de contrôler les retours à la ligne et les césures. Tapez votre texte.

À chaque nouveau texte, le logiciel génère un nouveau calque, considéré comme une image. L'ensemble constitue un fichier PSD (extension .psd). N'oubliez pas que plus les bulles (et donc les calques) sont nombreuses, plus le document est lourd. Il faut une grande capacité de mémoire.

Si vous voulez corriger, rajouter ou enlever des mots, sélectionnez le bon calque (son nom est constitué des premiers mots de la bulle dans le menu latéral Calques). Si vous fusionnez les calques, ou si vous aplatissez le fichier pour le rendre plus léger (Calques › Aplatir image), vous ne pourrez plus faire de corrections. Nous conseillons de faire un « Enregistrer sous » (Fichier › Enregistrer sous) afin de créer une copie qui servira au montage de l'album. Conservez un original dans un dossier à part.

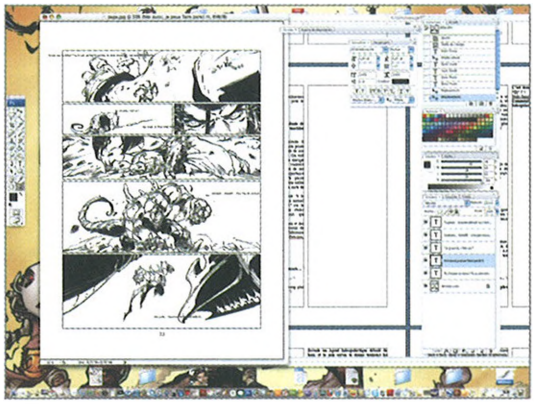


En couleurs !

Vous pouvez aussi décider de mettre les textes en couleurs, en utilisant la palette disponible. Ainsi, il est possible de faire ressortir les paroles des personnages.

Bulles rajoutées

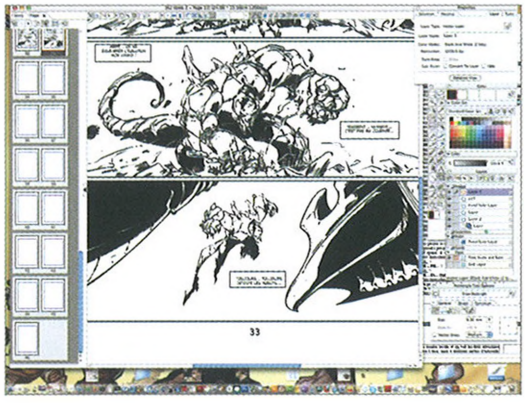
Définissez les bulles (ellipses ou rectangles) ainsi que la couleur de fond et son opacité (dans les outils disposés à gauche, deux carrés superposés symbolisent l'arrière-plan et le premier plan), et obtenez des phylactères qui se superposent à la planche de BD. Ces bulles demeurent des images. On ne peut pas les agrandir à volonté, car les pixels seraient apparents.



Plusieurs logiciels

Pour le lettrage de la série *42 : Agents intergalactiques*, Louis commence par ouvrir le fichier du scénario (format .doc), puis procède par copier-coller, créant à chaque fois un calque nouveau. Attention, ce faisant, vous perdrez les enrichissements contenus dans le texte, et vous serez obligé de les reprendre manuellement.

Les textes sont considérés comme des images, et sont donc (sauf manipulation pour contrôler le processus) en quadrichromie, et pixellisés une fois intégrés à l'image. Pour cette raison, lettrer sous Photoshop n'est pas conseillé par les professionnels de la maquette. Contournez le problème en décomposant le fichier PSD : du même fichier, exportez trois parties en masquant certains calques. Par exemple, un fichier pour la planche en couleurs (en CMJN) et ses bulles ; un fichier du trait noir de la planche (en bitmap) ; un fichier avec les textes (en bitmap). Une fois assemblés dans X-Press sur des calques différents, on obtient un montage prêt à être généré en PDF.



Sélectionner la couleur

Après avoir positionné les blocs de textes en équilibrant les lignes, il trace les phylactères (ici, rectangulaires) sur des calques séparés. C'est l'encombrement du texte qui détermine la taille du phylactère, et non l'inverse.

TÉMOIN

Louis *(Tessa, Kookaburra Universe, 42 : Agents intergalactiques…)*

Ancien dessinateur de presse, Louis est le dessinateur de la série *Tessa : Agent intergalactique*, dont il est devenu la cheville ouvrière. Il a développé une série parallèle titrée *42*. De même, il est l'auteur complet d'un tome de *Kookaburra Universe*. Il s'occupe lui-même du lettrage de ses albums.

Comment crées-tu les bulles et les récitatifs de tes BD ?

Je travaille à présent en «full numérique», c'est-à-dire que je n'ai plus d'originaux ! Tout est fait sur mon Mac ! J'utilise le logiciel Manga Studio, et une tablette graphique Wacom Cintiq 21U. Je trace donc mes bulles en «vectoriel» autour des textes importés depuis Photoshop (Manga Studio rame comme c'est pas permis pour la gestion des textes, je préfère donc les taper et les mettre en forme sous Photoshop, sur une version basse déf de ma page).

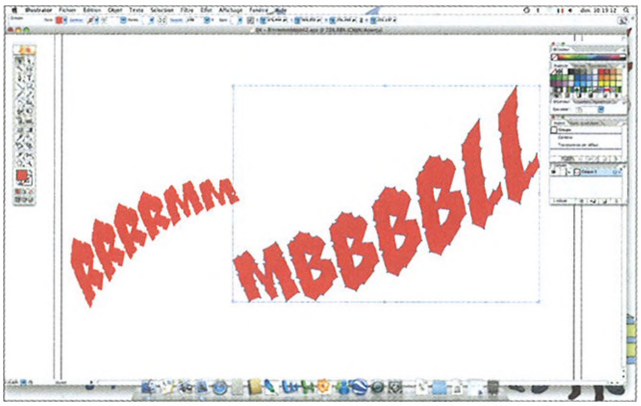
Comment insères-tu les textes des bulles ?

Je les tape sous Photoshop (ou je copie-colle les textes si le scénariste les a faits sous Word). J'utilise la police CC Wildwords NT. Ensuite, je les mets en petits paragraphes, qui ont la forme de rectangles, en gros, et sont placés au-dessus des endroits où je mettrai les bulles. Je procède, bien sûr, au-dessus d'une version JPEG de ma page en cours, histoire de ne pas placer les textes n'importe où !

Depuis que tu es passé au tout numérique, ta méthode a-t-elle changé ?

Oui, beaucoup ! Avant, j'imprimais mes textes, puis, à la table lumineuse, je traçais les bulles autour d'eux, sur mes planches !

On peut aussi créer des images qui ne sont pas pixellisées, grâce au dessin vectoriel !



Panoplie complète

Notez la barre d'outils en haut, les différents outils de sélection à gauche (similaires à ceux de Photoshop), ainsi que les menus à droite, que vous pouvez afficher, masquer ou déplacer. Les lettres de cette onomatopée sont vectorisées, les points de Bézier apparaissent en bleu et permettent de les déformer.

Logiciel de dessin vectoriel

L'environnement d'Illustrator permet de faire du dessin vectoriel, constitué de formes géométriques (et non de pixels) au trait lisse qui peut être déformé, et notamment agrandi à volonté pour des images destinées à être reproduites dans des formats différents (alors qu'une image, définie en pixels, à raison de 300 dpi, ne peut être agrandie qu'à 125 %). Illustrator est un logiciel de la société Adobe, comme Photoshop ou InDesign. La compatibilité existant entre les trois en fait une panoplie d'outils très utiles pour l'édition BD.

Formes des bulles

C'est l'outil idéal pour fabriquer des logos, phylactères et onomatopées, qu'il est possible d'importer dans Photoshop et de compléter d'effets de lumière, de relief, d'ombrage... Entraînez-vous à tracer des ellipses (disponibles dans le menu latéral gauche).

Les assemblages passent par un système de calques. Cependant, à l'inverse de Photoshop ou InDesign, un calque suffit généralement. Déformer ou altérer une image construite sous Illustrator nécessite des calculs importants et un ordinateur performant.

Encombrement

Comme pour un lettrage manuel, placez d'abord les textes sur votre fichier (calque Textes). Utilisez l'outil Texte pour taper (ou copier-coller) les paroles, réparties en plusieurs lignes dans un bloc de texte ovale. Zoomez à 200 % pour obtenir une bonne visibilité.

Employez l'outil Formes (Ellipse ou Rectangle) pour concevoir la bulle autour du texte (calque Bulles). L'outil Couleurs et Contour (correspondant à l'outil Arrière-plan/Premier plan de Photoshop, voir p. 62-63) vous permet de sélectionner le fond coloré (Couleurs) et la bordure de votre bulle (Contour).

D'abord l'ellipse

Pour créer une bulle de BD, placez d'abord le texte (outil Texte sur calque Textes) puis utilisez l'outil Ellipse (calque Bulles), en ayant pris soin de sélectionner un fond blanc et un contour noir (dans le menu latéral gauche).

Ensuite la queue

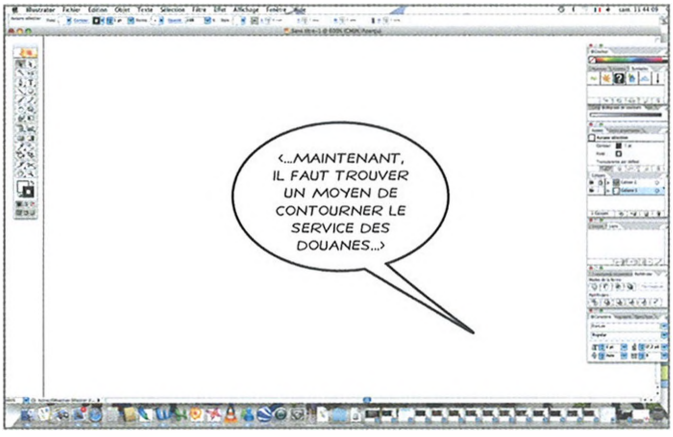
Avec l'outil Plume, dessinez une queue de bulle (toujours sur fond blanc et contour noir), et placez-la à l'endroit qui vous convient.

On sélectionne...

Verrouillez le calque Texte, puis sélectionnez la bulle et la queue de bulle avec l'outil Sélection (Plume) et associez-les avec l'outil Pathfinder > Addition disponible à droite.

Queue de bulle

Avec l'outil Crayon ou l'outil Plume, tracez un triangle étiré pour la queue de bulle, dont la base sera placée dans la bulle. Placez la queue de bulle à l'endroit désiré sur la bulle, puis sélectionnez-les ensemble. Dans l'outil Pathfinder (menu latéral droit), choisissez Addition. Vous obtiendrez une bulle complète.



... et on additionne !

Vous obtenez une bulle complète.

TÉMOIN

Studio Moscow Eye *(maquette des comics Semic puis Delcourt, lettrage)*

Maquettiste de formation, Ced intègre la rédaction de Semic après être passé dans les pages du fanzine *Scarce*. Il y développe une sensibilité pour le lettrage, qu'il met en application en fondant Moscow Eye. Depuis, il se charge de la maquette et du lettrage des *comics* Delcourt, ainsi que de la création du lettrage de quelques albums franco-belges, chez les Humanoïdes Associés, Delcourt ou Dargaud.

Quand tu lettres des comics, fais-tu des retouches sur les phylactères ?

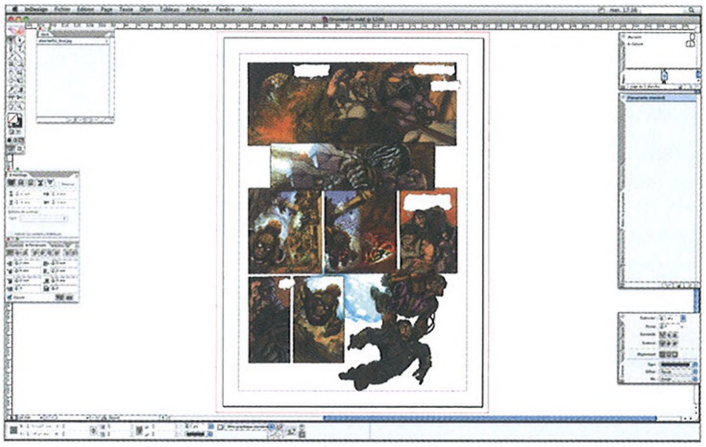
Je vais commencer par une réponse de Normand : oui et non. La première chose importante en adaptation, c'est de trouver une taille de police «optimale», qui prenne en compte la différence d'encombrement entre l'anglais et le français tout en restant lisible. Si tout se passe bien, il n'y aura pas de retouches de phylactères à effectuer..., mais la théorie est mise à mal par la pratique : il y aura toujours des cas où la retouche est indispensable. Pour l'effectuer, il faut prendre en compte le type de matériel fourni par les éditeurs américains : soit des planches aplaties avec le texte et les bulles (tous les éléments sont des pixels), soit la planche sans bulle d'un côté et les bulles et le lettrage de l'autre (fichier vectoriel de type Illustrator).

Dans le second cas, la retouche est assez simple puisque les bulles sont indépendantes de l'image et que les fichiers vectoriels ne perdent pas de qualité à l'agrandissement. Pour les planches aplaties, c'est une autre histoire. On ne peut pas se contenter de sélectionner la bulle et de l'agrandir, car il y aura perte de qualité (un flou se crée et le contour s'épaissit). Dans ce cas, soit je redessine entièrement la bulle sous Illustrator avant de la coller sous Photoshop, soit je sélectionne un morceau de la bulle sous Photoshop pour la coller (l'agrandissement se faisant alors en déplaçant des morceaux de la bulle).

Une maquette ?
Une maquette d'avion ? Non, pas tout à fait…

Logiciel de montage

Certains logiciels destinés aux professionnels de l'édition permettent de faire la maquette des livres, périodiques, journaux et BD. X-Press et InDesign font partie de ces « logiciels d'édition », également appelés « logiciels de montage », qui gèrent images et textes.



Sur l'écran…
Sous InDesign, vous retrouverez les outils de sélection à gauche, le chemin de fer à droite (comme sous X-Press d'ailleurs, et deux barres d'outils, en haut et en bas). Notez que la page apparaît à l'écran avec différents repères en couleurs, correspondant à la surface de travail, à la surface de papier, et au débord pour les cases à la coupe.

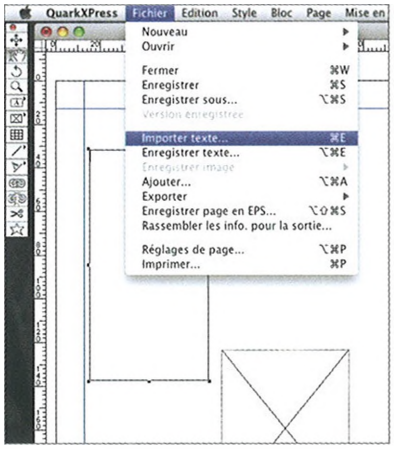
Quelques avantages

Les logiciels de montage peuvent importer dans les maquettes des pages toutes sortes de documents : textes en provenance de traitements de textes comme Word (sélectionnez l'outil Bloc Texte dans la barre d'outils à gauche, puis Fichier › Importer Texte), ou images issues de Photoshop ou d'Illustrator (sélectionnez l'outil Bloc Image, puis Fichier › Importer image). InDesign est de plus en plus utilisé, parce qu'il a deux avantages techniques : il gère très bien les fichiers .psd (voir p. 62-63) ou .tif multi-calques (la palette Calques, à droite de l'écran, permet de créer des calques nouveaux), alors que, longtemps, X-Press n'a accepté que des images écrasées (où les calques sont fusionnés) ; et il génère aisément des fichiers PDF (« *Portable Document Format* », avec l'extension .pdf) destinés aux imprimeurs (Fichier › Exporter › Mise en page en PDF). Cependant, les dernières versions d'X-Press intègrent la vectorisation des textes ou l'exportation en fichiers PDF.

Légèreté

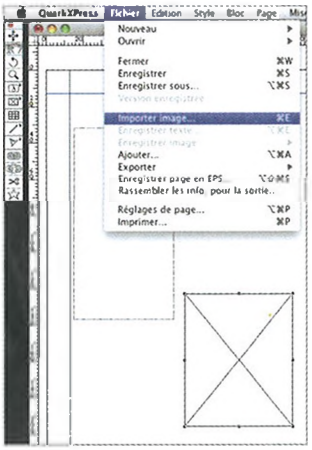
Hervé Graizon, chef de fabrication chez Semic, emploie la métaphore suivante : « Les logiciels de montage sont comme une table sur laquelle on pose nappe, couverts, casseroles, légumes, accessoires, etc. Quand on est content, on prend une photo. »

Si vous fabriquez vos bulles, logos et onomatopées sous Illustrator, par exemple, monter les différents éléments sous X-Press ou InDesign (sélectionnez l'outil Bloc Image, puis Fichier › Importer image) s'avère un gain de temps et de mémoire informatique. Hervé Graizon précise : « Photoshop et Illustrator, ce sont les gens qui ont fabriqué ton vélo. Toi, tu montes dessus : tu es X-Press. C'est une image rapide, mais elle me paraît intéressante. »



Importer un texte

N'oubliez pas de sélectionner l'outil Bloc texte afin d'importer un texte sur un calque, quand vous travaillez sous X-Press. Les blocs de texte sont des rectangles vides.

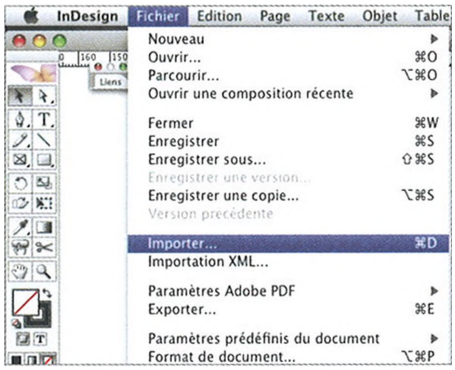


Importer une image

Un bloc image est représenté par un rectangle deux fois barré. Il peut accueillir les images gérées sous Photoshop, ainsi que les logos créés sous Illustrator.

Plusieurs logiciels

Les logiciels de montage accueillent sur des calques des éléments provenant parfois d'autres logiciels. « On définit le format, stipule les marges, installe des feuilles de style pour la composition ou pour les couleurs, et on importe la planche BD (image .tif ou .eps issue de Photoshop). On peut assembler des images basiques, des dessins vectoriels, créer des blocs de textes, etc. » Nous conseillons de travailler sur trois calques : calque Images, calque Bulles, calque Texte. Les calques s'affichent sur un menu à droite, et vous pouvez verrouiller l'un d'eux pour travailler sur les autres sans risque.



Sous InDesign

InDesign, en plus de fonctionner comme X-Press, permet d'importer un texte, même sans ouvrir de bloc texte ou de bloc image.

Si des corrections doivent être effectuées sur les bulles, les onomatopées, les textes, il faut rouvrir les logiciels sur lesquels ils ont été fabriqués. Mais InDesign est devenu si performant qu'il est désormais possible d'importer l'image de la planche et de faire le reste dans le logiciel de mise en page.

Caler les bulles

Si vous voulez caler un phylactère contre la bordure de case, fabriquez d'abord une bulle elliptique, puis un rectangle calé à l'extérieur du bord. Sélectionnez les deux objets avec l'outil Flèche, puis choisissez Objet › Pathfinder › Soustraction : vous obtiendrez une ellipse collée contre le bord de case.

Pour les éditeurs

L'éditeur se charge généralement du montage. Parfois, l'auteur fournit un fichier complet (sur CD, DVD, disque dur externe, ou par serveur FTP, et prêt à être traité en photogravure), clé en main, entièrement lettré. Mais la plupart du temps, il attend du dessinateur les planches au format numérique et un fichier séparé des textes au format Word. L'éditeur se charge alors du lettrage en interne. Pour aider le maquettiste, le dessinateur a pris soin de fournir des indications précises sur chaque bulle (son emplacement, son contenu, son encombrement) sur une copie jointe (soit sur papier, soit sur copie informatique de basse résolution).

Vous avez un ordinateur puissant et de bons logiciels, mais ils ne vont pas faire le boulot à votre place.

Ajuster le texte dans la bulle

Les règles que nous avons énoncées au début de cet ouvrage (voir p. 10-11) restent valables pour le lettrage informatique. Il faut équilibrer les lignes et les textes, et trouver l'harmonie de chaque bulle.

Le remplissage des bulles

Lettrer une BD ne se limite pas à remplir les bulles. Il faut d'abord calibrer le texte dans la bulle, c'est-à-dire faire une estimation de son encombrement, de la place qu'il occupe. Il est possible de morceler un dialogue en plusieurs bulles séparées pour répartir le texte dans la case. Il est important de ménager un blanc tournant autour du texte, c'est-à-dire un petit espace vide entre le bloc texte et le filet qui délimite la bulle : positionnez d'abord le texte (calque Textes), puis placez une ellipse autour (calque Bulles), et laissez un espace équivalent au minimum à une lettre tout autour du bloc texte.

L'équilibre des lignes

Chaque bulle est une unité qui doit avoir son propre équilibre. Il faut donc opérer des césures (à éviter dans la mesure du possible) et des retours à la ligne de manière à ne pas avoir des lignes trop longues ou trop courtes.

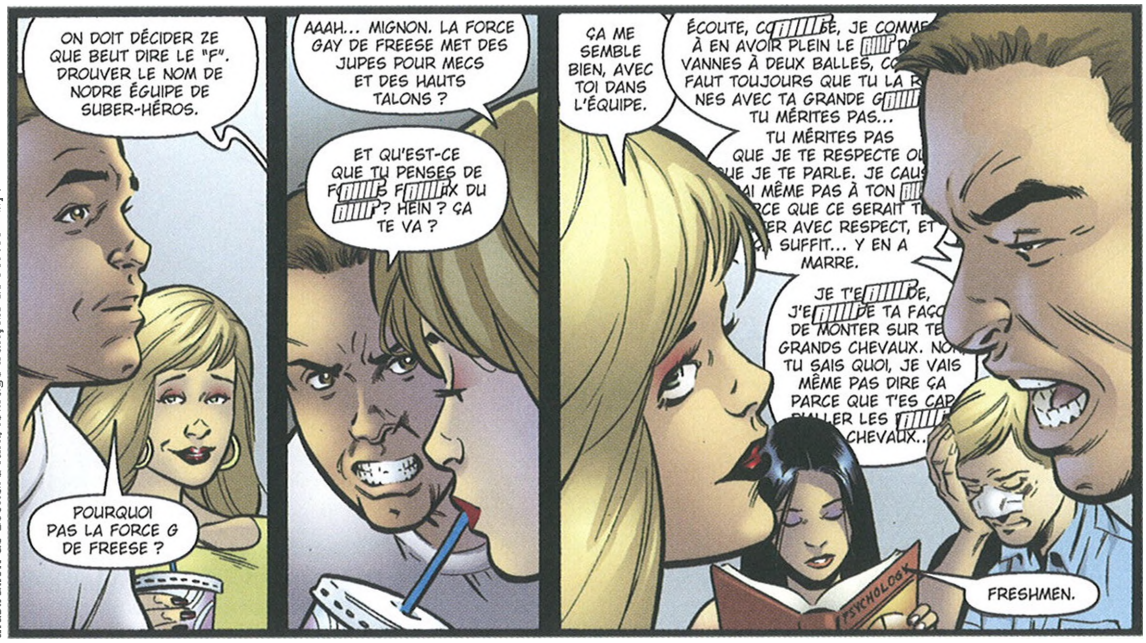
Toute la différence

Dans cet exemple tiré du *comics* ***Freshmen***, les textes sont centrés dans les bulles et entourés de blanc tournant. La plante (qui a le pouvoir de parler) ne s'exprime pas comme les autres personnages : police en bas de casse, bulle verte, voilà un phylactère qui permet de l'identifier du premier coup d'œil !

Interlignage et approche de paire

Si vous lettrez dans des bulles qui sont déjà dessinées sur les originaux, vous êtes obligé de contraindre le texte au format qui est dessiné. Il y a plusieurs outils à votre disposition pour maîtriser le calibrage du phylactère. Vous

Freshmen © Seth Green, Hugh Sterbakov & Top Cow Productions – Illustration de Leonard Kirk, lettrage français de Moscow Eye.



Freshmen © Seth Green, Hugh Sterbakov & Top Cow Productions
Illustration de Leonard Kirk, lettrage français de Moscow Eye.

Censure

Les bulles décrivent un flot de paroles prononcées dans la colère. Elles débordent sur d'autres bulles, ou se tassent derrière les visages des personnages. Notez une utilisation novatrice du lettrage informatique : les gros mots sont « bipés » par une petite onomatopée qui se superpose aux dialogues. Il s'agit d'une restitution de l'effet sonore, et d'une indication sur le contenu grossier des paroles.

pouvez d'une part contrôler l'interlignage du texte, c'est-à-dire l'espace qui sépare les lignes, et le réduire un peu pour gagner de la place. Si vous paramétrez l'interlignage, conservez-le sur l'ensemble des bulles, pour des raisons d'harmonie. Cet interlignage équivaut le plus souvent au quart de la hauteur des lettres.

Vous pouvez d'autre part contrôler l'approche de paire, également appelée « crénage », qui détermine la manière dont les lettres sont plus ou moins serrées. Et l'approche de groupe détermine l'espace qui se situe entre les mots. Ces outils permettent de serrer ou dilater un bloc de texte. Ces solutions sont plus élégantes que de réduire le corps de caractère pour faire rentrer le texte dans la bulle (au risque de laisser croire que le personnage murmure). Veillez à ne pas trop serrer les lettres, elles pourraient devenir illisibles.

Attention aussi à ne pas écrire si petit qu'on ne puisse plus lire. De même, certaines polices « taillent grand ». La ComicTalk en corps 6 équivaut par exemple à la Times en corps 10. Faites des essais sur écran et n'hésitez pas à imprimer pour vérifier.

Lettrines

À l'image des enluminures médiévales ou des lettrines de tête de chapitre, il est assez élégant de commencer certains récitatifs par une initiale plus grande et plus travaillée. Imaginons que vous commenciez par : « Il était une fois... » Le « I » initial peut être différent, plus grand, ou tracé d'une autre manière (avec des empattements plus prononcés, par exemple, technique employée dans les *comics*, mais c'est aussi ce qui se faisait dans des classiques de la BD franco-belge tels que ***Gil Jourdan***). Dans les récitatifs de voix off, une telle lettrine est du plus bel effet. Choisissez pour ce faire un corps plus grand que le reste du texte (si le récitatif est en corps 10, sélectionnez l'initiale et utilisez un corps 12 ou 14).

Quand les personnages entendent des voix dans leur tête, c'est de toutes les couleurs !

Enrichissements et codes narratifs

Witchblade © Top Cow Productions – Illustration de Mike Choi, lettrage français de Moscow Eye.

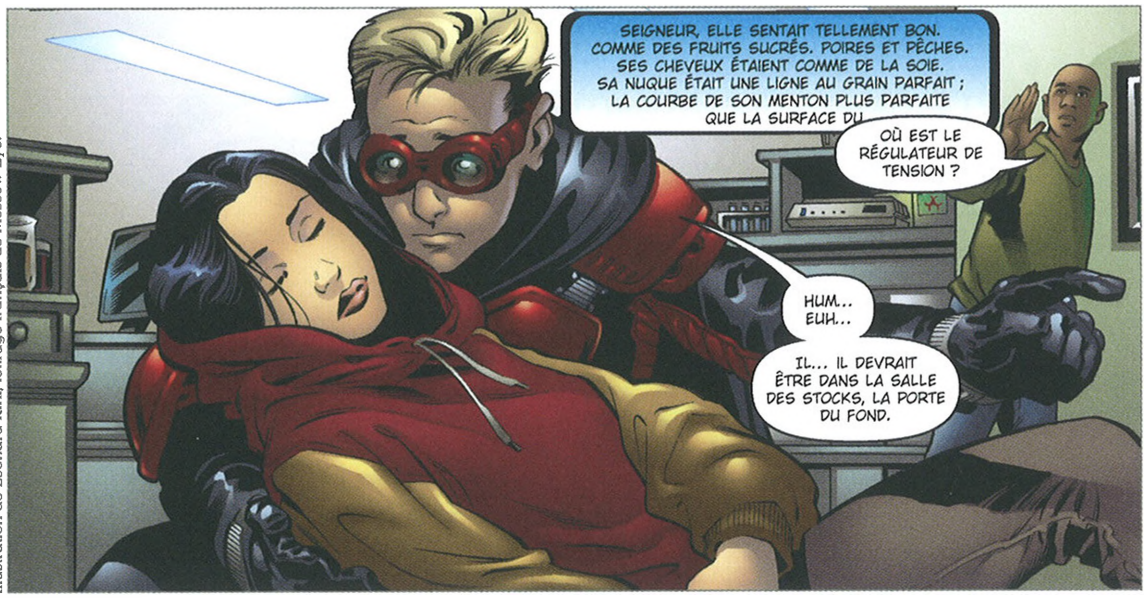
Propos rapportés

Dans cette scène de la série ***Witchblade***, le début du flash-back (qui commence à la dernière case) est marqué par le passage des bulles (arrondies) aux récitatifs (rectangles doublés de rouge).

L'outil informatique permet de donner une nouvelle dimension au lettrage. La variété des polices, la taille et la forme des lettres, tout cela concourt à donner de l'information au lecteur, sur l'intonation ou la voix des personnages, sur leur manière de s'exprimer. On peut grossir ou rétrécir à volonté les lettres, et si elles sont vectorisées, on peut conserver une grande précision, sans crainte, comme lors d'un lettrage manuel, que le stylo ne bave ou que le papier ne diffuse l'encre.

Fonds colorés

L'outil informatique a eu deux conséquences opposées sur le lettrage moderne. Aux États-Unis, où la BD est une industrie où chaque poste est défini et dispose de moyens, les lettreurs ont réinjecté de la couleur dans les phylactères, notamment les récitatifs. Dans un pays comme la France, où la BD repose encore sur l'organisation artisanale d'une équipe réduite, une certaine normalisation a mené à un nivellement des bulles, toutes sur fond blanc avec la même police. Les deux traditions sont allées dans des directions divergentes, les *comics* développant une réelle compétence esthétique du récitatif et de la voix off.



Freshmen © Seth Green, Hugh Sterbakov & Top Cow Productions
Illustration de Leonard Kirk, lettrage français de Moscow Eye.

Voix humaine
Les récitatifs de couleur sont très fréquents pour distinguer les voix off (comme dans cet exemple tiré de *Freshmen*). La couleur sert à identifier le personnage auquel elle est associée.

Polyphonie

Depuis les années 1980, de nombreux scénaristes font s'exprimer leurs personnages à travers des voix off comme dans les récits policiers de détectives. Pour les différencier des bulles, les lettreurs placent le texte sur un fond coloré (différentes bulles, différents sons...). Et pour pousser la logique, ils ont mis plusieurs voix off de couleurs différentes. Ce qui est le cas pour les personnages d'*Elektra Assassin*, de Frank Miller et Bill Sienkiewicz.

Développement des codes narratifs

Avec l'informatique, il est possible de faire encore plus spectaculaire. Quand un personnage s'exprime en voix off, cela peut être indiqué par un fond de couleur spécifique et une forme propre. Dans des *comics* de groupe de superhéros, par exemple *Justice League*, les lettreurs poussent le détail jusqu'à associer un petit picto aux récitatifs, correspondant au personnage qui s'exprime (un «S» stylisé pour la voix off de Superman, une chauve-souris pour celle de Batman, un «W» pour Wonder Woman...).

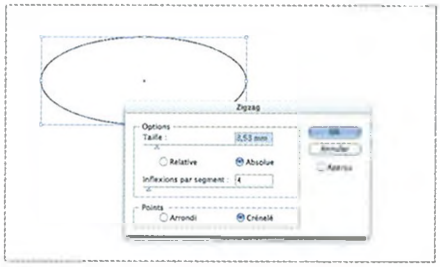
Avec Illustrator, il est possible de composer ce genre de phylactères, et de les utiliser à volonté, en les allongeant et les déformant en fonction des besoins. Vectorisés, les traits pourront être agrandis sans perdre de leur netteté.

Un plus ou une facilité de lecture ?

Est-il nécessaire de pousser à ce point le détail pour parvenir à une bonne lisibilité ? Toute la question est là ! Si vous écrivez une histoire polyphonique où les différents personnages pensent et s'expriment en même temps, donner une forme et une couleur à leurs phylactères peut aider la lecture. Mais si trop de formes et de couleurs nuisent à la clarté du récit, alors restez sobre. Il y a un équilibre à trouver entre la profusion des effets et la limpidité du propos. Ne noyez pas votre lecteur sous trop de styles.

Il me faudrait une bulle de pensée, deux bulles de paroles, un récitatif... Ce serait pour emporter...

Bibliothèque de bulles



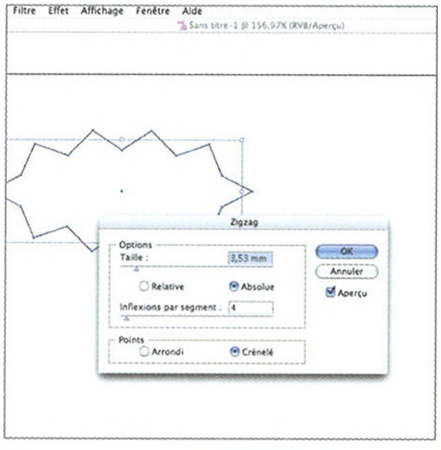
Contour

Selon les versions d'Illustrator, vous trouverez le menu Distorsion soit dans Effets soit dans Filtre. Parmi les options possibles, vous pouvez choisir Zigzag.

Avec Illustrator et InDesign, vous pouvez créer toutes formes de bulles et les archiver pour plus tard. La «bibliothèque de bulles» se présente comme une palette à placer sur le côté de l'écran. Utilisez-la en faisant glisser les objets vectoriels, dans la bibliothèque pour les ranger, puis de la bibliothèque au fichier pour les employer à nouveau.

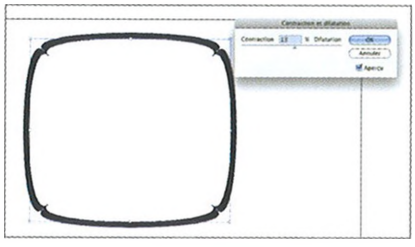
Différentes formes

Sous Illustrator, vous pouvez vous servir de plusieurs outils pour modifier le contour des bulles que vous avez créées. Pour une bulle un peu tremblée, allez dans la barre d'outils en haut, et dans le menu Effets › Distorsion et Transformation › Zigzag (ou, sur de précédentes versions : Filtre › Distorsion › Zigzag). Pour les bulles de pensées (dont les courbes sont tournées vers l'extérieur, comme un mouton) ou les bulles éclatées pour les cris (dont les courbes sont tournées vers l'intérieur, laissant des éclats pointer), utilisez au préalable l'outil Plume pour créer de nouveaux points de Bézier sur le bord de la bulle. Puis sélectionnez le menu Effets › Distorsion et Transformation › Contraction et Dilatation en fonction de ce que vous voulez obtenir (dans des versions antérieures, cherchez dans le menu Filtre). Si vous voulez une bulle en pointillés pour les murmures et les chuchotis, retournez dans le menu latéral Contour › Pointillé.



Éclaté

L'option Zigzag permet de créer, à partir d'une bulle vectorisée ovale, une bulle éclatée. Cliquez sur Arrondi pour des éclats plus souples. En atténuant les angles, vous pouvez obtenir une bulle au contour plus tremblé, pour un personnage fatigué, essoufflé ou apeuré.

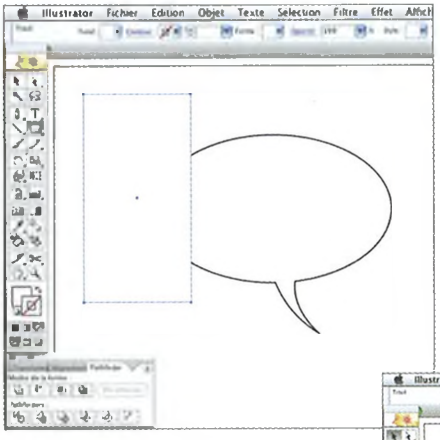


Pensées secrètes

Toujours dans le menu Distorsion, l'option Contraction et Dilatation permet d'obtenir, selon que le curseur va à droite ou à gauche, des bulles de pensées ou des bulles éclatées.

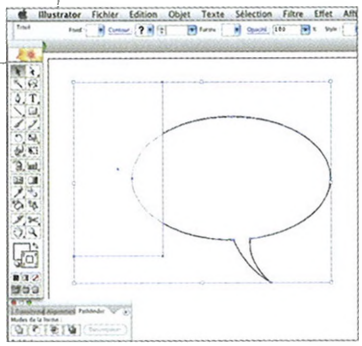
Dans les coins

Afin de gagner de la place dans la case, il convient souvent de tasser la bulle de sorte qu'elle épouse les contours de la vignette. Pour ce faire, il faut créer des blocs rectangulaires sans contours, et les caler contre la bulle aux endroits voulus. Ensuite, sélectionnez l'ensemble des blocs et choisissez Pathfinder › Soustraction (dans le menu latéral droit sous Illustrator, dans le menu Objet sous InDesign), afin de faire adopter les contours de la bulle visible à la forme des blocs complémentaires. C'est l'exact inverse du principe consistant à attacher une queue de bulle à un phylactère (voir p. 64-65).



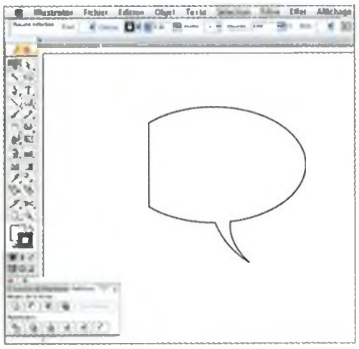
Nouveau bloc

Pour caler des bulles le long des bords de cases (et ainsi gagner de la place dans la composition générale), placez la bulle que vous avez fabriquée (voir p. 64-65) à l'endroit désiré. Créez ensuite un rectangle blanc sans contour (l'option Contours est barrée) et positionnez-le à l'endroit voulu.



Assembler...

Sélectionnez ensuite les deux éléments ensemble.



... puis soustraire

Enfin, appliquez Soustraction dans le menu Pathfinder afin de ne laisser que la forme désirée.

TÉMOIN

Studio Moscow Eye *(maquette des comics Semic puis Delcourt, lettrage)*

Voir également son témoignage en p. 65.

Quelle méthode utilises-tu pour fabriquer des bulles nouvelles ?

J'utilise la méthode old-school *! Elle permet de travailler sous n'importe quel logiciel gérant les objets vectoriels (Illustrator, InDesign ou même Quark X-Press) et de conserver des bulles facilement éditables. Avec l'évolution d'Illustrator, il existe une méthode plus rapide qui a deux défauts : elle nécessite une version récente d'Illustrator et ne fonctionne pas sous d'autres logiciels.*

Pour ma part, je travaille directement sous InDesign, ce qui me permet de conserver un seul fichier pour l'intégralité d'un album. Pour les phylactères «spéciaux», je me sers toutefois d'Illustrator qui possède de nombreux filtres de déformation. Une fois la forme créée, je la copie sous InDesign et je la conserve dans une bibliothèque de formes.

Comment procèdes-tu pour créer ta bibliothèque de bulles ?

Que ce soit dans Illustrator, X-Press ou InDesign, vous avez la possibilité de créer des bibliothèques qui servent à ranger des objets... et dans le cas qui nous intéresse, des formes ou objets vectoriels (Fichier › Nouveau › Bibliothèque puis Enregistrer : une palette s'ouvre, dans laquelle vous pouvez glisser les bulles créées, les renommer, puis les glisser à nouveau dans les pages suivantes que vous lettrez – N.D.A.).

Le lettreur, c'est le petit gars au fond, celui qui intervient en bout de course. L'inspecteur des travaux finis, en quelque sorte, non ?

Faisons le point

On peut légitimement penser que le lettreur intervient vers la fin du processus, puisqu'il faut que les planches soient dessinées pour que l'on place la bulle. Dans l'industrie des *comics*, il opérait traditionnellement sur la planche du dessinateur.

Dans quel ordre ?

Soit il passait avant l'encreur. Dans ce cas, il écrivait le contenu des bulles, traçait leurs contours, s'occupait des onomatopées, faisait même le contour des cases, puis gommait les crayonnés des zones concernées. L'encreur n'avait plus qu'à finir ce qu'il restait du dessin.

Soit il passait après l'encreur. Dans ce cas, il procédait par collage, faisant les bulles et les onomatopées sur une feuille volante et collant les morceaux sur le dessin encré.

Dans les deux cas, les dialogues étaient fournis au lettreur accompagnés d'une photocopie des crayonnés, où l'emplacement des bulles numérotées donnait toutes les indications nécessaires.

Vitesse de l'informatique

De nos jours, l'informatique permet de changer un peu la procédure. Avant, la planche de BD passait dans les mains de différents intervenants, qui devaient attendre que le précédent ait fini son travail pour exécuter le leur. Désormais, avec la numérisation, deux intervenants peuvent travailler en même temps. Pour ce qui est du lettrage, la numérisation du crayonné permet de travailler. Le lettreur fabrique un gabarit informatique grâce à un logiciel de montage (X-Press ou InDesign, par exemple). Sur chacune des pages crayonnées, il place les bulles et les onomatopées. Pendant ce temps, l'encreur et le coloriste interviennent sur les planches, et quand elles sont finies, le lettreur récupère les fichiers numériques colorisés et remplace les versions crayonnées par les versions finalisées. Le temps gagné permet de dégager des périodes de correction et de retouche.

France, pays de tradition

En France, ce genre de méthodes n'est pas encore démocratisé. Le dessinateur s'occupe souvent lui-même du lettrage de ses planches. Très souvent d'ailleurs, il trace les onomatopées et les bulles, intégrant le contenu des phylactères par informatique. Cette étape intervient souvent vers la fin du processus créatif, soit après l'encrage, soit après la colorisation. En général, les dessinateurs maîtrisent les logiciels de retouche d'images comme Photoshop, mais pas les logiciels de montage comme X-Press. Ils importent les dialogues et créent des blocs de textes. Cette technique n'a pas la souplesse offerte par les logiciels de montage, et les retouches ne sont pas confortables.

Dernière étape de contrôle

Dans tous les cas, le lettrage fait partie des dernières étapes de la chaîne de production. Il faut saisir cette occasion pour relire une dernière fois les dialogues avant de fournir au dessinateur ou au lettreur le matériau qu'il va mettre en bulles. Aux États-Unis, c'est pratique courante : le scénariste écrit l'histoire, et quand le dessinateur a fini les planches, il rédige les dialogues. Cela lui permet d'intégrer les changements et les apports du dessinateur dans ses dialogues, et de mettre à jour sa perception de l'histoire. Si cette pratique a été développée pour des raisons de trésorerie (les scénaristes sont payés pour moitié à remise du script, et pour moitié à remise des dialogues), elle permet de revenir une dernière fois sur l'histoire. En France, même si les pratiques sont différentes, il est conseillé de prendre le temps de relire les dialogues, afin de les affiner, de les changer, de les enrichir, de les mettre en adéquation avec les dessins, avant de les confier au lettreur.

LE
TT
RÉ

8 Le lettrage d'une BD en direct

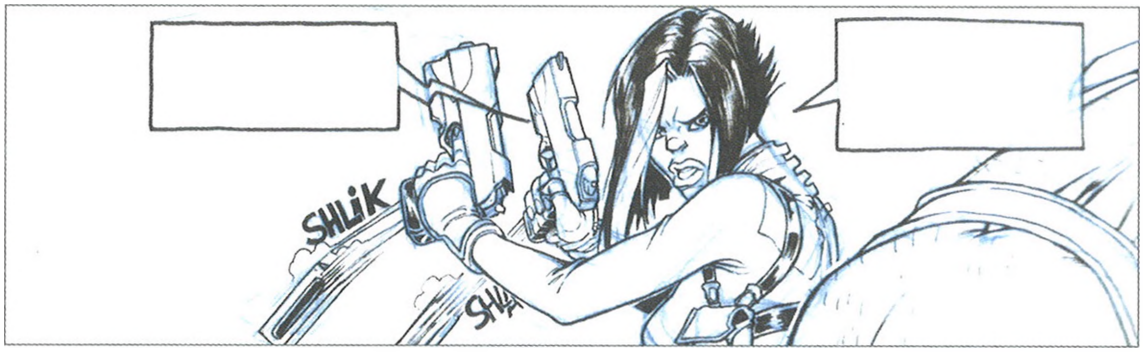
Il ne reste qu'une seule étape, celle du lettrage, et *Cuivremonde* sera fini ! Vous pourrez lire les aventures de vos héros, et découvrir la méthode avec laquelle les bulles ont été créées, une méthode née de plusieurs années de pratique.

Tous les bédéastes commencent de la manière la plus simple : du papier et des ciseaux!

Méthode semi-traditionnelle : *Omnopolis*

Bulles vides
À l'époque d'*Omnopolis*, Geyser traçait ses bulles directement sur ses planches. Notez que les onomatopées étaient déjà présentes sur l'original.

Développer une méthode prend des semaines ou des mois, parfois des années. Geyser, qui lettre lui-même ses albums depuis maintenant plus de cinq ans, a développé une manière de travailler très empirique dès le premier tome d'*Omnopolis* [1].



Tracer

La grande difficulté du lettrage informatique est de calibrer la taille des caractères et l'encombrement des bulles en prévision du format dans lequel le lecteur les lira. Le risque est de faire des lettres trop petites ou trop grosses, par exemple. Pour éviter cela, Geyser a commencé par tracer ses bulles directement sur la planche originale, autour du texte écrit rapidement au crayon, pour définir l'encombrement, c'est-à-dire la place qu'elles prendront dans les cases. Pour lui, le bullage fait partie de l'esthétique de la planche.

Imprimer

Ensuite, il copie-colle les dialogues fournis par le scénariste et les dispose, sous Photoshop, dans des blocs de textes qui correspondent à la forme et la taille des différentes bulles déterminées lors de la précédente étape. Il les

[1] Lainé Jean-Marc et Geyser, *Omnopolis*, 3 volumes, coll. « Angle Fantasy », Bamboo, 2006-2009.

Bulles pleines

Après avoir imprimé une première version des dialogues calibrés grâce à l'outil Texte de Photoshop, il utilise ces blocs de textes (dont le corps et la police correspondent donc aux phylactères) dans les bulles avec l'outil Texte du logiciel Photoshop.

imprime, découpe les contours de chaque texte et les place sur la planche (sans les coller, juste pour vérification), pour s'assurer de la bonne taille des phylactères et corriger les bulles si besoin est. Il passe ensuite à l'encrage et gomme les crayonnés superflus (et donc le lettrage de positionnement) sur ses planches, qui seront numérisées par la suite !

Calibrer

Il est important de s'assurer que le format de travail, une fois réduit, offre la meilleure lisibilité possible, notamment en faisant des photocopies réduites des planches. Si vous changez de format de travail (par exemple, vous commencez sur du A3 et vous passez au raisin, soit 50 × 65 cm, au bout de vingt pages), vérifiez qu'il n'y a pas de rupture graphique (un encrage qui change d'épaisseur, un intercase dont la largeur varie) au fil de l'album.

Revenons à Geyser... En fonction de la place réellement disponible sur la planche, il peaufine chaque bloc texte, centrant les lignes, affinant les césures, et conserve ces blocs de textes dans un document informatique dont il garde également une trace papier. Il sait quelle police il utilise, et dans quel corps de caractère il place ses lettres.

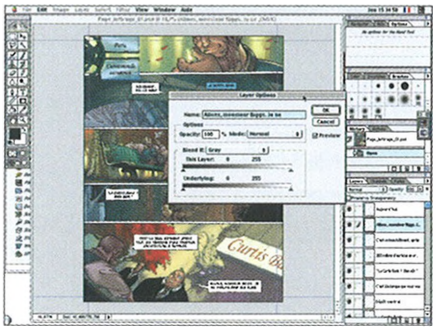
Insérer

Après numérisation et colorisation, Geyser place les différents textes dans les bulles correspondantes, en respectant les informations qu'il a vérifiées lors du rapide montage qu'il a effectué précédemment. Il utilise Photoshop pour monter les différents contenus des bulles.

Cette méthode peut paraître longue et fastidieuse, mais elle a le mérite, pour un auteur débutant, d'établir une étape de contrôle supplémentaire. Au final, le véritable lettrage s'effectue sur un logiciel de retouche photos, et peu importe la méthode employée pour vérifier le calibrage.

Geyser saute le pas : du papier au clavier !

Lettrage informatique : *Cuivremonde*



Calques séparés

Chaque bulle est sur un calque séparé. Dans le menu latéral, cliquez sur la bulle concernée (identifiée par les premiers mots du texte) pour faire les changements nécessaires.

Deux actions simultanées

Les récitatifs servent à faire parler des personnages qui ne sont pas visibles sur l'image. Cela permet de faire avancer deux actions en même temps. Mais ce n'est pas très clair, il faut donc trouver des astuces visuelles pour qu'ils se distinguent des bulles de dialogues.

Pour *Cuivremonde*, que vous pourrez lire dans sa version finalisée dans les pages qui suivent, ainsi que pour son prochain album chez Soleil, le tome III de la série *42 : Agents intergalactiques*, Geyser a décidé de passer au tout numérique.

L'informatique a une souplesse évidente pour qui connaît ses petits secrets. Geyser a appris à lettrer ses BD en travaillant selon une méthode mélangeant traditionnel et numérique. Maintenant qu'il se sent à l'aise, il travaille davantage en numérique.

Encore un peu de tradition

Cependant, comme vous pouvez le voir p. 88, il a décidé de dessiner les onomatopées directement sur les originaux. Selon lui, les effets sonores font partie de l'aspect graphique d'une planche, de la composition des images. Mais c'est bien le dernier élément textuel qu'il traite manuellement : les bulles et les phylactères sont intégrés informatiquement.

Positionnement

Les bulles sont disposées en respectant les lignes de lecture et le principe de la grande diagonale : l'œil du lecteur circule du coin en haut à gauche vers l'angle en bas à droite. Elles sont placées sur des calques séparés, un calque pour la bulle et un calque pour son contenu, ce qui fait un minimum de deux calques par phylactère.

Distinctions visuelles

Les bulles employées par Geyser sont toutes rectangulaires. Afin de faire le distinguo, les récitatifs sont entourés de guillemets. Et pour que ce soit plus clair encore, Geyser rajoutera par la suite l'italique, ce qui donnera une allure différente aux phylactères.

Le document PSD est bien entendu très lourd, mais pour pouvoir corriger (la taille ou la forme des bulles, les fautes de français...), il faut garder les calques séparés.

Bulles en italique

En matière de correction, voici d'ailleurs quelques exemples qui montrent comment un lettrage peut être affiné pour faciliter la lecture et rendre les différents niveaux de narration clairs pour le lecteur.

Sur des récitatifs à fond blanc, il faut trouver une astuce pour distinguer les textes des répliques des personnages contenues dans les bulles. Nous conseillons d'utiliser des guillemets s'il s'agit de propos rapportés. Mais l'italique permet de donner une autre «tonalité» aux textes. Les guillemets ont donc été rajoutés dans les récitatifs de *Cuivremonde*.

Bulles sur fonds colorés

Cependant, tous les récitatifs ne sont pas des propos rapportés, certains proviennent d'un narrateur omniscient (voir p. 32-33) qui raconte l'histoire, qui apporte des informations (où, quand, qui, quoi, pourquoi, comment...). Pour distinguer ce niveau de narration, il est possible de donner aux récitatifs qui le concernent une autre couleur. C'est le choix qui a été fait dès la première page de *Cuivremonde* (voir p. 83). Le passage des récitatifs colorés (narrateur omniscient) à des récitatifs blancs marque le changement d'une focalisation externe à une focalisation interne. Ce qui permet de laisser les personnages s'exprimer de leur propre voix.

Récitatifs en couleurs

La première page s'ouvre sur un récitatif de narrateur omniscient, qui précise où se passe l'action. Ensuite, les récitatifs rapportent les propos d'un personnage s'exprimant à l'extérieur du bâtiment. Pour différencier toutes ces voix, Geyser placera sur fond coloré les récitatifs de localisation, et en italique les récitatifs contenant la voix de Biggs (comparez cette image avec la planche finie en p. 83).

On bricole, on bricole,
mais cette fois-ci, il faut préparer les fichiers
pour l'éditeur et son imprimeur.

Préparation des bulles de *Cuivremonde*

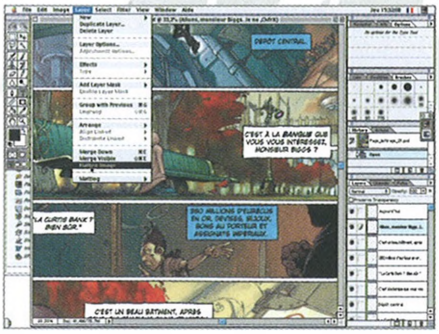
Faire une BD, c'est un métier, et comme tous les métiers, les trucs, les astuces et les recettes maison comptent beaucoup. Les pages sont constituées d'éléments disparates qui, assemblés ensemble, forment un tout cohérent.

Certaines parties de cases ont été dessinées séparément. Avec l'ordinateur, c'est la même chose, puisque les bulles et les textes sont disposés sur des calques séparés. Il est possible de corriger et modifier sur un fichier PSD (avec des calques), mais pour l'impression, autant fournir un document d'un seul tenant !

Il faut donc «aplatir» le fichier. Mais avant, assurez-vous que l'image en couleurs est dans un format pratique pour l'impression : en CMJN.

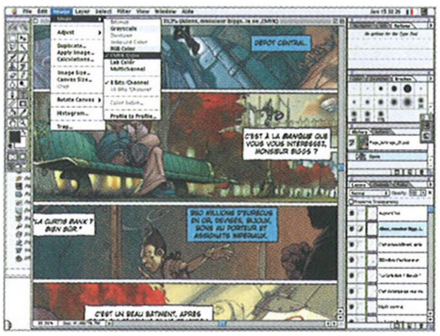
Tous fichés

Aplatissez votre image au dernier moment, quand vous êtes sûr de livrer à votre éditeur. Conservez une copie non applatie pour pouvoir opérer des corrections si nécessaire. Une fois que vous avez aplati l'image, le logiciel la transforme, selon les préférences paramétrées, en TIFF (.tif) ou en EPS (.eps).



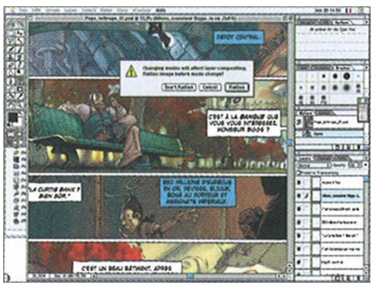
Écrasez !

Pour aplatir le fichier, allez dans le menu Calques > Aplatir l'image. Attention, c'est une opération irréversible, si vous validez en sauvegardant, vous ne pourrez plus corriger sur des calques séparés. Travaillez donc sur une copie de votre travail.



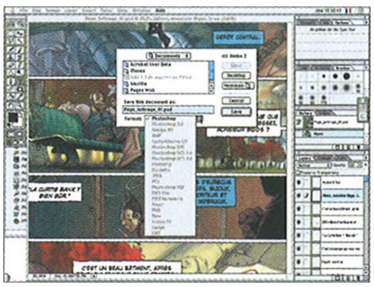
Préparation pour l'impression

Convertissez l'image du RVB (rouge/vert/bleu, pour l'affichage écran) au CMJN (cyan/magenta/jaune/noir) pour l'impression papier.



Fusionner

Attention, il est possible que ce genre de conversion s'accompagne d'une fusion des calques. Si vous n'êtes pas prêt à envoyer à l'imprimeur, veillez à cocher « ne pas aplatir », sinon cela rendrait les bulles inaccessibles à toute correction.



Choix du fichier

Si le fichier PSD n'est pas écrasé, vous ne pouvez pas le convertir dans un autre format. Quand c'est fait, vous pouvez le convertir en JPEG (.jpg), format déjà compressé et plus léger, mais pour une impression, nous préconisons le format TIFF, qui n'occasionnera pas de déperdition de qualité (pensez à la finesse du lettrage).

Planche 1

Dans cette première page, le besoin se fait sentir de présenter l'action. Un système de récitatifs en couleurs (déclinaison de verts et de bleus) permet de présenter les lieux rapidement, ainsi que l'enjeu du récit.

Planche 2

Le titre et les crédits, comprenant le nom des auteurs, interviennent en deuxième page. Notez que la typographie se gli
buildings et le dirigeable, s'insérant dans la profondeur du décor.

Planche 3

Pendant que les complices commettent leur larcin à l'intérieur, Biggs continue à commenter l'action. Sa voix off apparaît dans de
récitatifs en italique et entre guillemets, pour bien la distinguer des dialogues.

Planche 4

Dans chaque case, Geyser essaie de créer des petites diagonales, qui entraînent le lecteur vers la fin de la page, en bas à droite. Cependant, contrairement à *Omnopolis*, il ne fait pas sortir les bulles de leurs cases respectives.

Planche 5

Notez dans la première case les chaînages de bulles, qui permettent de limiter le nombre de queues de bulles, en groupant celles-ci par grappes. Les queues de bulles sont placées sur celles qui sont le plus proche des visages.

Planche 6

L'enchaînement des cases mène irrésistiblement au mot fin. Notez dans la case 4 une queue de bulle qui sort du champ, indiquant que le personnage qui parle n'est pas visible sur l'image.

Conclusion

Si vous arrivez à la fin de ce volume après avoir tout lu attentivement et écouté les conseils, souvent complémentaires, des professionnels interviewés, si vous avez fait de même pour les volumes précédents de la collection «Les Manuels de la BD», alors vous devez, comme Geyser sur ***Cuivremonde***, avoir fini votre histoire et réalisé des pages magnifiques!

Cerise sur le gâteau

Ce septième tome de la collection est important en cela qu'il marque la concrétisation des efforts des bédéastes. Donc des vôtres. Le lettrage est la dernière touche, qui rend votre BD totalement accessible au lecteur, qu'il soit collectionneur chevronné ou amateur occasionnel.

Avec le lettrage, les bulles et les dialogues, vous donnez au lecteur la clé d'entrée de votre histoire. Porté par ce qui est écrit, il pourra «entendre» la voix des personnages et savourer les péripéties. Le lettrage crée une complicité entre l'auteur et son lecteur.

Textuellement transmissible

En allant plus loin, on peut également considérer qu'un bon lettrage renforce la narration et pare aux faiblesses d'un dessin ou d'une mise en scène. Bien placer les bulles et guider le regard dans la planche, voilà une part essentielle de la narration. Et si l'histoire est bien racontée, le lecteur ne s'attardera pas sur quelques défauts graphiques ou esthétiques, parce qu'il sera emporté par le récit.

Si nous insistons sur ce dernier point, c'est pour rassurer les débutants, qui pourraient avoir peur de «mal dessiner». La BD est davantage un métier où l'on raconte. Apprenez à raconter, vous aurez tout le temps, chemin faisant, d'apprendre à dessiner, de corriger vos fautes, et de vous améliorer au fil de vos albums.

Précautions d'usage

Quelques évidences sont à rappeler, avant de vous laisser travailler sur vos planches, vos cases, vos bulles et vos récits. Tracez toujours des bulles clairement identifiées, dont les contours ne viennent pas cogner la tête de vos personnages. Écrivez lisiblement. Corrigez les fautes d'orthographe et veillez au bon emploi des mots. Un lettreur, comme un scénariste, est entouré de dictionnaires et de manuels de grammaire.

Si vous avez la main qui tremble, ou si vous doutez de votre maîtrise, travaillez sur des photocopies de qualité : les ratures y sont moins graves. Tracez les bulles et les dialogues au crayon à papier avant d'encrer, et prenez le temps d'une relecture avant de finaliser.

Si vous travaillez sur informatique, n'oubliez pas de faire des sauvegardes des étapes précédentes, notamment du fichier de la page avant lettrage : si vous faites une erreur ou une fausse manipulation, vous pourrez toujours repartir du fichier d'origine.

Le rendez-vous des bédéastes

Et maintenant, vous voilà armé pour faire, seul ou en équipe, votre BD. De l'invention de l'histoire au lettrage des dernières bulles, vous savez désormais par quelles étapes vous devrez passer pour aboutir à une histoire palpitante qui passionnera vos lecteurs. Et n'hésitez pas à consulter le site internet labobd.com où vous pourrez poster et commenter vos travaux, et échanger avec de nombreux bédéastes, amateurs et professionnels.

Glossaire

Ballon : voir Bulle.

Bandes («quatre bandes» ou «trois bandes») : subdivision de la planche de BD, et juxtaposition horizontale de cases. Traditionnellement, on définit la BD franco-belge comme «du quatre bandes», et les *comics* comme «du trois bandes». Mais cette classification tend à disparaître, les planches franco-belges fonctionnant, depuis les années 1980, en trois bandes, et leur composition devenant de plus en plus variée.

Blanc intericonique : voir Intercase.

Bulle (ou phylactère) : terme le plus fréquemment utilisé pour désigner l'emplacement, en général arrondi et blanc, dans lequel s'inscrivent les paroles, dialogues et pensées des personnages. Les bulles ont traditionnellement plusieurs formes, pour distinguer les paroles verbalisées et les paroles pensées seulement. Le terme s'est étendu aux voix off et aux récitatifs, rendant la nomenclature un peu floue. «Bulle» désigne à la fois le contenant et le contenu. «Ballon» concerne plus fréquemment le contenu, et «phylactère» est le mot savant qui recouvre la même réalité.

Bullage : étape du lettrage consistant à placer les bulles et les récitatifs sur la planche, soit à la main soit par ordinateur. Par extension, le terme «lettrage» recouvre les deux étapes. Le bullage intervient en même temps que le lettrage proprement dit. Il est conseillé cependant de placer les textes d'abord et les bulles ensuite.

Caption : voir Récitatif.

Cartouche : forme rectangulaire de «bulle» accueillant soit des commentaires et des didascalies (voir Récitatif), soit une voix off. Outre la forme, se distingue aussi parfois par la couleur.

Case : unité de base de la bande dessinée, souvent rectangulaire, dont la succession définit les séquences et donc, par là même, la narration.

Colorisation : étape qui consiste en la mise en couleurs des planches noir et blanc, en vue de la publication. Le terme «colorisation» est souvent utilisé pour désigner les méthodes modernes et l'utilisation de logiciels comme Photoshop, alors que «mise en couleurs» est plutôt consacré aux méthodes traditionnelles (gouache, acrylique...).

Comics : terme générique anglais désignant l'art séquentiel. Par exemple, la BD française est appelée *french comics*. Par extension, désigne également les artistes et les œuvres qui s'inspirent de la production américaine. Le terme est passé dans la langue française, mais, étonnamment, il a conservé son «s» final, même s'il est souvent employé au singulier. On dit, par exemple : «*Superman*, c'est du *comics* de super-héros».

Comic strip : terme américain désignant à l'origine les bandes dessinées publiées dans les journaux. Le mot *comic* se rattache aux origines de la bande dessinée américaine, au départ orientée vers l'humour (d'où le terme de *funnies*, une autre de ses désignations originelles). Le mot *strip* désigne la forme de bande que prend la succession de quelques cases constituant un épisode.

Crayonné : étape du dessin après le storyboard, quand l'artiste finalise la planche, avant de passer à l'encrage.

Encadré : phylactère de forme rectangulaire qui contient les récitatifs du narrateur ou la voix off d'un personnage.

Encrage : étape du dessin qui consiste à passer à l'encre la page crayonnée, avant la colorisation. L'encrage n'est plus de nos jours une étape obligatoire, de nombreux auteurs utilisant, grâce aux techniques de numérisation de plus en plus performantes, une version très contrastée de leurs crayonnés pour la mise en couleurs...

Franco-belge : désignation de la production francophone, généralisée à partir des grands courants principaux, représentés par les sommaires des journaux *Tintin* et *Spirou*. Aujourd'hui, ce terme désigne globalement l'entière production *mainstream* de langue française, si ce n'est quelques productions marginales.

Gag («Un gag par page») : récit d'humour en une bande ou une page, avec une chute amusante à la dernière case. Les albums contenant 46 gags en une page (sur le modèle de *Gaston Lagaffe* ou *Boule & Bill*) sont une spécificité franco-belge.

Idéogramme : signe auxiliaire qui accompagne la narration et s'intègre au dessin. Troisième registre linguistique, en plus du texte et de l'image.

Intercase (ou blanc intericonique) : espace séparant les cases, et impliquant un hiatus temporel, des instants

passés sous silence, un non-dit. La succession des cases et des intercases définit l'art séquentiel qu'est la BD. À noter que, parfois, l'intercase n'est constitué que d'un seul trait séparant deux images. Dans ce cas, il n'y a plus d'espace blanc : le terme d'« intercase » est donc préférable à celui de « blanc intericonique ».

Lettrage : étape consistant à placer sur la planche les bulles, récitatifs et onomatopées, ainsi que leur contenu. Le lettrage intervient après le dessin, mais avant la couleur. Le lettrage traditionnel peut s'effectuer avant (directement sur l'original) ou après (par collage) l'encrage. Le lettrage informatique intervient sur la page terminée, si le lettreur utilise Photoshop. Il s'agit alors de la dernière étape. S'il utilise X-Press, un logiciel de montage, il se sert de la page crayonnée comme d'un canevas, afin de placer les bulles et les onomatopées. Ensuite, il lui suffit de remplacer le fichier du crayonné par un fichier de page terminée, pour obtenir la séquence lettrée et définitive.

Manga : BD de provenance japonaise, souvent publiée en noir et blanc. Par extension, désigne également les artistes et les œuvres qui s'inspirent de la production japonaise.

Maquette : en typographie, composition type avec structure et mise en pages spécifique, utilisée comme base pour les mises en pages. Il s'agit de l'art de préparer et de mettre en valeur un ensemble de textes et d'illustrations dans une page de livre ou de magazine.

Onomatopée : mot traduisant un son. L'onomatopée fait partie de l'identité graphique de la planche.

Phylactère : voir Bulle. Nous employons ici le terme « phylactère » pour désigner à la fois les bulles et les encadrés.

Pleine page (ou *splash page*) : dessin unique occupant toute la planche. Le terme « *splash page* » est un américanisme, assez usité en France, d'ailleurs.

Plot : première étape dans la rédaction d'une BD américaine, l'intrigue. Un *plot* n'est pas détaillé, c'est en général un texte court qui résume l'action de l'épisode.

Récitatif : bulle sans queue, non rattachée à un personnage. Il s'agit souvent de la voix du narrateur omniscient, mais parfois aussi de la voix off du personnage principal, parlant à la première personne du singulier, comme dans les romans noirs. D'ordinaire, les récitatifs sont rectangulaires, disposés en haut à gauche de la case, et d'une couleur différente.

Script : dans le jargon des *comics*, version élaborée du *plot*, avec la description des cases et la présence des dialogues, fournie au dessinateur.

Séquence : ensemble de cases ou de pages articulé autour d'une unité d'action. Une séquence commence et finit avec l'arrivée ou le départ des protagonistes, et la rupture narrative annonçant la séquence suivante.

Splash page : voir Pleine page.

Storyboard : étape de la création d'une BD qui consiste à poser, en quelques traits, la disposition de la page, le montage des cases, les silhouettes, les ombres, et l'emplacement des bulles. Assez souvent, le storyboard est réalisé dans un format plus petit que la planche, voire plus petit que la page publiée.

Sub-plot : terme américain désignant les sous-intrigues, ou intrigues secondaires, qui n'auront des conséquences que plus tard. Par exemple, la silhouette noire d'un personnage derrière l'arbre, qui s'avérera, dans un épisode suivant, être celle du méchant qu'on croyait mort, de retour.

Trait de mouvement : tracé qui accompagne les mouvements des personnages ou des véhicules, décrivant leur parcours dans la case. La forme et la qualité du trait (hésitant, tremblant...) donnent une indication du mouvement.

Trait de vitesse : tracé qui accompagne les mouvements des personnages ou des véhicules, et dont le nombre indique la vitesse ; plus ils sont nombreux, plus l'objet se déplace rapidement.

Voix off : technique narrative, très usitée dans les films noirs, visant à faire entendre (ou lire) les pensées intimes d'un personnage. En BD, la voix off se matérialise dans de petits récitatifs rectangulaires, qui se distinguent par leur couleur.

Bibliographie

Théorie générale et analyse

Autour de la bande dessinée

Baron-Carvais Annie, *La Bande dessinée*, coll. «Que Sais-je?» 2212, PUF, Paris, 1re éd. 1985, rééd. 2007.

Benayoun Robert, *Vroom Tchac Zowie : le ballon dans la bande dessinée*, Balland, Paris, 1976.

Blanchard Gérard, *La Bande dessinée*, Marabout Université, Gérard & Co., Verviers, 1969.

Blancou Daniel, *Manga, origines, codes et influences*, L'Iconograf/CRDP d'Alsace, 2006.

Bonifay P., Peirani-Vignes V. et Béhé J., *Le Scénario de bande dessinée*, L'Iconograf/CRDP d'Alsace, 2005.

Couperie, Destefanis, François, Horn, Moliterni, Gassiot-Tabalot, *Bande dessinée et figuration narrative*, musée des Arts décoratifs/Palais du Louvre, SERG, Paris, 1967.

David Peter, *Writing for comics with Peter David*, Impact, Cincinnati, Ohio, 2006.

Eisner Will, *Shop Talk*, Dark Horse Comics, Milwaukee, Oregon, 2001.

Fresnault-Deruelle Pierre, *La Chambre à bulles*, 10/18, UGE, Paris, 1977.

Fresnault-Deruelle Pierre, *La BD, essai d'analyse sémiotique*, Hachette Littérature, Paris, 1972.

Fresnault-Deruelle Pierre, *Dessins et bulles*, Bordas, Paris, 1972.

Fresnault-Deruelle Pierre, *Discours et récit par la bande*, Hachette, Paris, 1977.

Groensteen Thierry, *La Bande dessinée depuis 1975*, coll. «Le monde de...», MA Éditions, Paris, 1985.

Jennequin Jean-Paul, *Histoire du comic-book t. I : des origines à 1954*, Vertige Graphic, Paris, 2002.

Lacassin Francis, *Pour un 9e art*, 10/18, UGE, Paris, 1971.

McCloud Scott, *L'Art invisible*, Éditions Delcourt, 2007.

McCloud Scott, *Réinventer la bande dessinée*, Vertige Graphic, 2002.

McCloud Scott, *Faire de la bande dessinée*, Éditions Delcourt, 2007.

Michel Pierre, *La Bande dessinée*, coll. «Idéologie et société», Larousse, 1976.

Peeters Benoît, *Case, planche, récit (comment lire une bande dessinée)*, Casterman, Paris, 1991.

Quillien Christophe, *Fête de la BD, faites de la BD!*, SNE - Fête de la BD, 2006.

Tillon Fabien, *Culture manga*, Nouveau Monde Éditions, 2006.

Pédagogie et exercices

Bouchard Gilbert, *La Bande dessinée c'est facile*, Glénat/CRDP Académie de Grenoble, 2006.

Chiarello Mark & Klein Todd, *The DC Comics Guide to Coloring and Lettering Comics*, Watson-Gutpill Publications, 2004.

Collectif, *Apprendre à dessiner les super-héros, les bases de la technique*, vol. I, Delcourt, coll. «Contrebande», 2006.

Collectif, *Apprendre à dessiner les super-héros, narration et techniques avancées*, vol. II, Delcourt, coll. «Contrebande», 2007.

Duc, *L'Art de la BD, t. I : du scénario à la réalisation*, Glénat, 1982.

Duc, *L'Art de la BD, t. II : la technique du dessin*, Glénat, 1re éd. 1983, rééd. 1990.

Eisner Will, *Comics & Sequential Art*, Poorhouse Press, 1985.

Eisner Will, *Graphic Storytelling & Visual Narrative*, Poorhouse Press, 1996.

Janson Klaus, *The DC Comics Guide to Pencilling Comics*, Watson-Gutpill Publications, 2001.

Janson Klaus, *The DC Comics Guide to Inking Comics*, Watson-Gutpill Publications, 2003.

Lee Stan et Buscema John, *How to Draw Comics the Marvel Way*, Simon & Shuster, 1978.

O'Neil Denny, *The DC Comics Guide to Writing Comics*, Topeka Bindery, 2001.

Pouzargues Franck, *La BD de case en classe : «L'Aîné des soupetard»*, CNDP/Dargaud, 2000.

Pouzargues Franck, *La BD de case en classe : «Les contes de Grimm»*, CNDP/SCÉREM, 2002.

Starkings Richard & Roshell Patricia Ann, *Comic Book Lettering : the Comicraft way*, Active Image, 2003.

Schmidt Andy, *The Insider's Guide to Creating Comics and Graphic Novels*, F + W Publications, Inc, 2009.

Toriyama Akira, *L'Apprenti mangaka*, Glénat, 1997.

Image

Debray Régis, *Vie et mort de l'image : une histoire du regard en Occident*, coll. «Folio essais» 261, Gallimard, Paris, 1995.

Deleuze Gilles, *L'Image-mouvement* (volume I) et *L'Image-temps* (volume II), Éditions de Minuit, 1983.

Kandinsky Wassily, *Du spirituel dans l'art et dans la peinture en particulier*, coll. «Folio essais» 72, Gallimard, Paris, 1988.

Littérature et écriture

Arrivé, Gadet, Galmiche, *La Grammaire d'aujourd'hui*, Flammarion, 1986.

Barthes Roland, *Le Degré zéro de l'écriture* suivi de *Nouveaux essais critiques*, Point Seuil n° 35, 1972.

Carter Lin, *Tolkien, le maître des anneaux*, Le Pré aux Clercs, 2003.

Cervoni Jean, *L'Énonciation*, PUF, coll. «Linguistique Nouvelle», 1992.

Cressot Marcel & James Laurence, *Le Style et ses techniques*, PUF, 1947.

Eco Umberto, *Lector in Fabula*, Livre de Poche «Biblio Essais», Grasset, 1985.

Goimard Jacques, *Critique du merveilleux et de la fantasy*, Pocket, coll. «Agora», 2003.

Goimard Jacques, *Critique du fantastique et de l'insolite*, Pocket, coll. «Agora», 2003.

Mailer Norman, *The Spooky Art*, Random House Trade, 2004.

Marouzeau J., *Précis de stylistique française*, Masson & Cie, 1969.

Morel, Petiot, Eluerd, *La Stylistique aux concours*, H. Champion, coll. «Unichamp», 1992.

Presse critique

Bouyer Sylvain, «Du visuel au sonore», *Les Cahiers de la BD*, n° 61, janvier-février 1985.

Bouyer Sylvain, «Il n'y a pas de spécificité au numéro que vous avez demandé», *Les Cahiers de la BD*, n° 72, novembre-décembre 1986.

Chavanne Renaud, «Un compositeur nommé Jacobs : Edgar P. Jacobs et le secret de l'explosion», *Bananas*, n° 1, printemps 2006.

Genette Gérard, «L'envers des signes», in *Figures I*, Points Seuil n° 74, 1969.

Groensteen Thierry, «Inventaire des singularités», in *Cinémaction* HS «Cinéma et BD», été 1990.

Groensteen Thierry, «L'introuvable spécificité», *Les Cahiers de la BD*, n° 70, juillet-août 1986.

Groensteen Thierry, «Le vertige infini», *Les Cahiers de la BD*, n° 73, janvier-février 1987.

Groensteen Thierry, «*Watchmen* ou les Gardiens», *Les Cahiers de la BD*, n° 79, janvier 1988.

Groensteen Thierry, «Inventaire des singularités», *Cinémaction*, hors série «Cinéma et BD», été 1990.

Lainé Jean-Marc, «L'œuvre : *FF 352*», *Kamasutra-Cocaïne*, n° 3, juillet 1991.

Menu Jean-Christophe, «L'art de tous les paradoxes», *LABO*, Futuropolis, 1990.

Pasamonik Didier, «La BD, "potion magique" du cinéma?», *Storyboard* n° 2, hiver 2002-2003.

Renoux Jean-Philippe, «Howard Chaykin : *Black Kiss*», *Scarce*, n° 24, été 1990.

Schwartz Barthélemy, «Une période de nuit : l'idéologie bédé», *LABO*, Futuropolis, 1990.

Simonson Walt, interview in *Scarce* n° 39, printemps 1994.

Smolderen Thierry, «Batman et Elektra Assassin, qui se cache derrière le masque?», *CBD* n° 73, janvier-février 1987.

Steel Emily, « Typeface Inspired by Comic Books Has Become a Font of Ill Will», *Wall Street Journal*, samedi 18 avril 2009.

Workman John, interview in *Scarce* n° 42, hiver 1994.

Sites Internet

Actua BD : http://www.actuabd.com/

Alain Henriet : http://www.alainhenriet.com/

Auracan : http://www.auracan.com

Au gré des Bulles : http://www.augredesbulles.net/forum

BD Central : http://www.bdcentral.com

BD Net : http://www.bdnet.com/

Blambot : www.blambot.com

Bullimique : http://cyrollegt.free.fr/index.php

Café salé : http://www.cfsl.net/forum/

Coin BD : http://www.coinbd.com/

Comicraft : http://www.comicraft.com/

Comicraft (les polices) : http://www.comicraft.com/fonts/

Comicraft (tutoriaux) : http://www.comicraft.com/balloon_tales.html

Concept Art : http://conceptart.org

DaFont : http://www.dafont.com/

FontHead Design : http://new.myfonts.com/foundry/Fonthead_Design/

Todd Klein : http://kleinletters.com/

La maison des auteurs de BD : http://www.mdabd.com/

1001 BD : http://www.1001bd.com

Oniric City : http://www.forumpimpf.net/index.php?f=51

La planque des coloristes : http://lamprod.free.fr/forum/phpBB2/

Sceneario. com : http://www.sceneario.com/index.php

Superpouvoir : http://www.superpouvoir.com/

Tessa : http://www.tessa-42.fr/

Une bulle en plus : http://www.unebulleenplus.fr/index.php

Œuvres

Albums

(dont des extraits sont publiés ou commentés dans l'ouvrage)

Arleston Christophe et **Tarquin Didier**, *Lanfeust de Troy*, 8 volumes, Soleil, 1994-2000.

Bajram Denis, *Universal War One*, 6 volumes, Soleil, 2000-2006.

Baloo et **Henriet Alain**, *John Doe*, 3 volumes, Delcourt, 2000-2002.

Blondel Julien et **Rouvin Anne**, *AKAdemy*, 2 volumes, Delcourt, 2007.

Cailleteau Thierry et **Tota Ciro**, *Fuzz et Fizzby*, 3 volumes, Glénat, 1990-1993.

Callède Joël et **Henriet Alain**, *Damoclès*, 1 volume, Dupuis «Repérages», 2007.

Cano Jean-Luc, **Peru Olivier** et **Peru Stéphane**, *Zak Blackhole*, 1 volume, Soleil, 2004.

Félix Jérôme et **Mallié Vincent**, *L'Arche*, 3 volumes, Soleil, 2003-2005.

Gennaux Serge, *L'Homme aux phylactères*, Dargaud, 1987.

Hérenguel Éric, *Krän*, 9 volumes, Vents d'Ouest, 1999-2009.

Hérenguel Éric et **Loyvet Pierre**, *Krän Univers*, 3 volumes, Vent d'Ouest, 2006-2008.

Lainé Jean-Marc et **Geyser**, *Omnopolis*, 3 volumes, coll. «Angle Fantasy», Bamboo, 2006-2009.

Lauffray Mathieu et **Dorison Xavier**, *Prophet*, tome I, Les Humanoïdes Associés, 2000.

Lauffray Mathieu, *Prophet*, tomes II et III, Les Humanoïdes Associés, 2003 et 2005.

Mitric Nicolas et **Louis**, *Tessa : Agent intergalactique*, 4 volumes, Soleil, 2004-2007.

Peru Olivier et **Peru Stéphane**, *Shaman*, 3 volumes, Soleil, 2003-2005.

Richez Hervé et **Dzialowski Jean-Jacques**, *Groom Lake*, 2 volumes, coll. «Grand Angle», Bamboo, 2006-2007.

Sulpice Olivier et **Jenfèvre Henri**, *Les Gendarmes*, 8 volumes, Bamboo, 1998-2006.

Périodiques

Bajram Denis, «Man about town», *Scarce* n° 22, hiver 1989.

Lainé Jean-Marc et **Arden Jean-Marc**, «Contes de la jungle : les pétales de la caverne sacrée», *Spécial Zembla* n° 162, Semic, 2001.

Lainé Jean-Marc et **Dumas Patrick**, *Le Cavalier maure*, *Pif-Gadget*, Pif-Gadget Éditions, 2005-2007.

Lainé Jean-Marc et **Dzialowski Jean-Jacques**, «Ozark», *Fantask* n° 1 et n° 2 et *Mustang* n° 304, Éd. Semic, 2001-2002.

Lainé Jean-Marc et **Fejzula Toni**, *Spiro Anaconda*, *Spécial Zembla*, Éd. Semic, 2000-2001.

Lainé Jean-Marc et **Grivaud Frédéric**, «Ozark», *Spécial Zembla* n° 175, Éd. Semic, 2003.

Lainé Jean-Marc et **Merati Luigi**, «Dolores», *Spécial Rodéo*, Éd. Semic, 2000-2003.

Lainé Jean-Marc et **Roux Stéphane**, *Sibilla*, *Strangers* n° 4, Éd. Semic, 2004.

Lofficier Jean-Marc et **Dzialowski Jean-Jacques**, *Homicron*, «Collection LUG», Éd. Semic, 2002.

Nikolavitch Alex et **Lainé Jean-Marc**, *Gun Club*, *Spécial Rodéo* n° 166, Éd. Semic, 2000.

Qu'ils aient envoyé des fichiers, répondu aux questions, donné leur accord, ou simplement soutenu le projet par leur enthousiasme et leurs encouragements, tous ont participé à sa réalisation et ont permis qu'il soit mené à bien. Qu'ils en soient chaleureusement remerciés ici.

Remerciements et biographies

Alexe : venue des jeux vidéo et de l'illustration, Alexe a commencé sa carrière BD comme coloriste, sur les planches des séries ***Le Souffle*** et ***Paradis perdu***, dessinées par Philippe Xavier. Elle a également travaillé sur ***Les Princes d'Arclan***. Elle a abandonné la couleur pour le crayon en travaillant sur un album collectif chez Soleil Celtic, avant de lancer la série ***Lancelot***, sur scénario de Jean-Luc Istin.

Patrick Dumas : dessinateur de ***Patrick Maudick*** et de ***Maître Berger***, chez Glénat, dans les années 1980, Patrick Dumas s'est consacré aux jeux vidéo pendant une bonne décennie avant de revenir à la BD au tournant du millénaire. Il a réalisé ***L'Œil de Shiva***, chez Semic, puis deux albums des aventures d'***Allan McBride***, chez JYB, ainsi que ***Le Cavalier maure*** en feuilleton dans ***Pif-Gadget*** (et en album chez Le Topinambour). Il a dessiné ***Titanic***, dans la collection «Corpus Hermeticum» chez Soleil, sur scénario de Richard Nolane. Il travaille actuellement sur une troisième aventure d'***Allan McBride***, ainsi que sur deux projets : un récit horrifique et un conte.

Jean-Jacques Dzialowski : influencé par les *comics* depuis son plus jeune âge, Jean-Jacques Dzialowski a fait ses débuts professionnels chez Semic, en réalisant des couvertures mettant en scène Blek ou Zembla, puis des aventures d'***Ozark***, ***Zembla*** ou ***Homicron***. Aux États-Unis, il a dessiné ***Nighthunter***, ***Thunderbolts***, ***Batman***, ou plus récemment ***Whisper***, et participe à de nombreuses anthologies consacrées aux pirates, aux ninjas, ou aux personnages de Lovecraft. En France, il dessine le thriller ***Groom Lake***, dans la collection «Grand Angle» de Bamboo, et travaille sur la nouvelle série ***Firewall*** chez le même éditeur.

Geyser : jeune dessinateur venu d'Angers, il se lance, dès la sortie de l'école de dessin, dans l'aventure d'***Omnopolis***, trilogie de science-fiction chez Bamboo/«Angle Fantasy». Parallèlement, il fait de l'illustration et du design 2D pour les jeux vidéo et la publicité. Il travaille désormais sur un nouveau projet, toujours de science-fiction, dans la série ***42 : Agents intergalactiques*** chez Soleil. Non content d'ouvrir ses archives pour cet ouvrage, il s'est livré à l'exercice de la réalisation en direct pour l'histoire courte de la dernière partie.

Hervé Graizon : lecteur de *comics* depuis les années 1960, Hervé Graizon a mené une carrière de graphiste et maquettiste chez différents éditeurs et agences de communication. Parallèlement, il est devenu dans les années 1980 maquettiste de ***Scarce***, le fanzine consacré à la BD américaine. En 1999, il intègre l'équipe de Semic comme maquettiste et chef de fabrication. Outre les *comics* diffusés en kiosques, il définit la charte graphique de la collection «Semic Books» et supervise le lettrage des albums de création, dont ***Witchblade/Phénix : Serment de sang*** ou ***King Kabur***.

Éric Hérenguel : originaire du Nord et influencé par les *comics*, ce dessinateur talentueux, qui assure également l'encrage et les couleurs de ses planches, s'est fait remarquer sur ***Carnivores***, au début des années 1990, avant de reprendre le dessin de la célèbre série ***Balade au bout du monde***. Il a également dessiné l'uchronie ***Edward John Trelawnay***. Il se consacre aussi au scénario, puisqu'il écrit et dessine ***Krän*** et ***Lune d'encre sur Providence***.

Louis : illustrateur de presse, pour ***Comic Box***, ***Bugs Bunny Jeux*** ou ***Dixième Planète***, Louis a réalisé ses

premières pages de BD avec Jean-Marc Lofficier sur des histoires de super-héros, dont ***Phénix***, avant de créer la série ***Tessa : Agent intergalactique***, sur scénario de Mitric, aux éditions Soleil, dont cinq volumes ont déjà été publiés. Depuis, il a réalisé le premier volume de ***42 : Agents intergalactiques***, dont il a assuré scénario et dessin. Il travaille sur le deuxième ***42*** et sur un *one-shot* de la série ***Kookaburra Universe***, et prépare la sortie d'une nouvelle série, ***Escobar le dernier Maya***, aux éditions du Lombard.

Pierre Loyvet : originaire de Rouen, ce jeune trentenaire s'est lancé dans la BD juste après son bac. Ami du dessinateur Sébastien Floch, avec qui il participe au fanzine ***L'Outsider***, il illustre ses scénarios pour la série ***Sboub***. Il dessine la série ***Krän Univers*** sur scénario d'Éric Hérenguel, et développe le petit monde de Krän au fil de la dizaine d'albums déjà publiés.

Moscow Eye : après avoir repris un temps la maquette du fanzine ***Scarce***, Ced, alias Moscow Eye, intègre l'équipe de Semic comme maquettiste, et s'occupe essentiellement des produits presse. À l'occasion de la publication d'inédits dans les *pockets* ou de la création de la série ***Strangers***, il s'essaie au lettrage, développant sa propre bibliothèque de bulles. Désormais indépendant, Moscow Eye lettre des BD pour Delcourt, Les Humanoïdes Associés ou Dargaud, que ce soit des traductions de *comics* ou des créations franco-belges.

Alex Nikolavitch : scénariste et traducteur, Alex Nikolavitch a signé de nombreuses histoires courtes pour Semic, ainsi que la série ***Bernie, l'homme à la guitare***, mélangeant conte et western. Intéressé par les mythologies, il a rédigé ***Alcheringa*** pour Frédéric Grivaud, à La Cafetière. Il est également le scénariste de ***Central Zero*** chez Soleil, et de ***La Dernière Cigarette***, un récit de guerre, à La Cafetière. Il s'est frotté à la narration *manga* avec la trilogie de sabre ***Tengu-Do*** et la série de science-fiction ***L'Escouade des Ombres***, toutes deux aux Humanoïdes Associés.

Reed Man : dessinateur, lettreur et coloriste, Reed Man a créé en 1989, avec sa compagne Élodie Ant, le label Organic Comix, groupe spécialisé dans la réalisation de fresques BD en public et dans l'édition de périodiques BD. Depuis 2007, Organic Comix a repris la revue ***Strange***. Reed Man travaille également avec de nombreux auteurs : Mitton, Molinari, Arnon, etc., pour différents éditeurs.

Anne Rouvin : dessinatrice et illustratrice, Anne Rouvin a rapidement transcendé l'influence de Jean-Claude Mézières (dessinateur de ***Valerian***) pour développer un style plus personnel, qu'elle exploite dans la série ***aKademy*** (Delcourt), écrite par Julien Blondel, à l'occasion de laquelle elle a appris à utiliser FontCreator pour enrichir ses polices de caractères. Elle a également tâté de l'illustration, pour des jeux de rôles, dans les pages de ***Métal Hurlant*** ou pour le compte de sociétés de communication, ce qui lui a donné l'occasion de découvrir l'outil informatique. Elle travaille actuellement sur un album de la série ***42 : Agents intergalactiques***, intitulé ***Shaÿn***, sur scénario de Jean-Luc Cano.

Chez le même éditeur

***Alexander Rob**, Dessiner paysages et mondes fantasy*, coll. «Trait pour trait», 2007.
***Baril Stéphane et Naïts**, Colorisation de BD : du traditionnel au numérique*, 2005-2010.
***Brooks Brad, Pilcher Tim et Edgell Steve**, Le B.A.-BA de la BD et du dessin d'humour, du rough à la réalisation*, coll. «Atout carré», 2002-2010.
***Chelsea David**, La Perspective en BD*, 2005.
***Cheng Karen**, Design typographique : concevoir ses polices de caractères*, 2006.
***Chinn Mike**, Concevoir et réaliser une BD : du script à l'album*, coll. «Trait pour trait», 2005.
***Cormack Ben**, Allô docteur Cartoon : la trousse de secours du parfait dessinateur de BD*, coll. «Trait pour trait», 2006.
***Cowan Finlay**, Dessinez vos héros fantasy : inventez leur univers*, coll. «Trait pour trait», 2004.
***Dabner David**, Création graphique : de l'idée à la maquette*, coll. «Atout carré», 2005.
***Fabry Glenn**, Anatomie des héros fantasy : dessiner des personnages en action*, coll. «Trait pour trait», 2005.
***Hang Li Chi, Patmore Chris, Scott-Baron Hayden**, Jap'anime, toutes les techniques*, coll. «Trait pour trait», 2007.
***Hill Will**, Le Langage de la typographie : connaître et choisir ses polices de caractères*, coll. «Atout carré», 2006.
***Hughes Alex**, Le Dessin de caricatures*, coll. «Trait pour trait», 2007.
***Lippincott Gary A.**, L'Illustration fantasy : toutes les techniques*, coll. «Trait pour trait», 2007.
***Millidge Gary Spencer**, Design BD : le manuel indispensable*, coll. «Trait pour trait», 2009.
***Nguyen Tom**, Dessinez vos premiers comics*, coll. «Trait pour trait», 2009.
***Patmore Chris**, Inventez vos personnages : BD, fantasy, animation*, coll. «Trait pour trait», 2005.
***Patmore Chris**, Inventez vos héroïnes : BD, fantasy, animation*, coll. «Trait pour trait», 2006.
***Scott-Baron Hayden**, Dessiner des mangas sur ordinateur*, coll. «Trait pour trait», 2006.
***Takamura Zeshu**, Cours de dessin de mode*, 2006.
***Thomson Keith**, 50 robots à dessiner*, coll. «Trait pour trait», 2007.
***Vineyard Jeremy et Cruz Jose**, Les Plans au cinéma : les grands effets de cinéma que tout réalisateur doit connaître*, 2004.
***Walker Kevin**, Dessiner des créatures fantasy*, coll. «Trait pour trait», 2006.
Voir aussi nos collections «Le dessin de manga» (seize titres), «Mangaka» (trois titres), «Le dessin Jap'anime» (quatre titres).

Le rédacteur tient à remercier

Philippe Cordier pour l'accès à sa collection personnelle.
Frédo Fontès pour l'aide à la documentation.
Hervé Graizon pour les renseignements techniques et les réponses avisées.
Les membres du site LaboBD (http://labobd.com/) pour leur curiosité et leurs questions pertinentes.
Marie-Cécile Germiyanoglu, Annick Briard, Valérie Aubin et les Éditions Vents d'Ouest
pour l'aide apportée à l'iconographie.

Allan McBride copyright © 2006 Jean-Yves Brouard & Patrick A. Dumas/JYB-Aventures. – ***Aquablue*** copyright © 1994-2009 Thierry Cailleteau & Ciro Tota/Guy Delcourt Productions. – ***L'Arche*** copyright © 2003-2005 Jérôme Félix & Vincent Mallié/MC Productions, tous droits réservés. – ***Bob Lance*** copyright © 2009 Mosaic Multimedia/création de Pier Carpi et Luciano Bernasconi. – ***Le Cavalier maure*** copyright © 2007 Jean-Marc Lainé & Patrick Dumas, tous droits réservés. – ***Cuivremonde*** copyright © 2007 Jean-Marc Lainé & Geyser, tous droits réservés. – ***Damoclès*** copyright © Joël Callède & Alain Henriet/Dupuis, tous droits réservés. – ***Dolorès*** copyright © 2007, Jean-Marc Lainé & Luigi Merati, tous droits réservés. – ***Frank Universal*** copyright © 2009 Mosaic Multimedia/création de Franco Oneta/dessins de Jean-Jacques Dzialowski sur un scénario de Jean-Marc Lofficier. – ***Freshmen*** © 2005 Seth Green, Hugh Sterbakov & Top Cow Productions, Inc. Tous droits réservés. © Guy Delcourt Productions pour la version française. – ***Fuzz et Fizzbi*** copyright © 1990, 1992, 1993 Thierry Cailleteau & Ciro Tota/Glénat. – ***Galton & Trumbo*** copyright © 2009 Mosaic Multimedia/création d'Ivo Pavone/dessins de Gérald Forton sur un scénario de Jean-Marc Lainé. – ***Les Gendarmes*** copyright © 2007 Sulpice & Jenfèvre, Bamboo Éditions. – ***Groom Lake*** copyright © 2006-2007 Hervé Richez & Jean-Jacques Dzialowski Bamboo éditions, tous droits réservés. – ***Homicron*** copyright © 2009 Mosaic Multimedia/création de Lina Buffolente/storyboards de Jean-Jacques Dzialowski sur un scénario de Jean-Marc Lofficier. – ***L'Honneur de l'ovalie*** copyright © 2007 Jean-Marc Lainé & Gérald Forton, tous droits réservés. – ***John Doe*** copyright © 2007 Delcourt/Baloo et Alain Henriet. Tous droits réservés. – ***Krän Univers*** t. I par Éric Hérenguel et Pierre Loyret © Éditions Glénat/Vents d'Ouest. – ***Lancelot*** copyright © 2008 MC Productions/Jean-Luc Istin & Alexe, tous droits réservés. – ***Man about town*** copyright 1990-2009 Denis Bajram, tous droits réservés. – ***Mozam*** copyright © 2009 Mosaic Multimedia/création d'Annibale Casabianca/dessins de Jean-Marc Arden sur un scénario de Jean-Marc Lainé. – ***Omnopolis*** copyright © 2007 Jean-Marc Lainé & Geyser/Bamboo éditions. – ***Ozark*** copyright © 2009 Mosaic Multimedia/création de Jacques Lennoz et Franco Oneta/dessins de Jean-Jacques Dzialowski et Frédéric Grivaud sur un scénario de Jean-Marc Lainé. – ***Sibilla*** copyright © 2009 Mosaic Multimedia/création de Luciano Bernasconi/storyboards de Stéphane Roux sur un scénario de Jean-Marc Lainé. – ***Spawn***, son logo et son symbole sont ®, ™ et © 2004, Todd McFarlane Productions, Inc. Tous droits réservés. © Guy Delcourt Productions pour la version française. – ***Tessa : Agent intergalactique***, copyright © 2007 MC Productions/Mitric/Louis. – ***Witchblade*** © 2006 Top Cow Productions, Inc. Tous droits réservés. © Guy Delcourt Productions pour la version française.

Dépôt légal : janvier 2010
N° d'éditeur : 8101
Imprimé en Slovénie par DZS

Les manuels de la BD c'est quoi ?

Les grandes étapes de création d'une bande dessinée • Des infos sur les méthodes • Des trucs et astuces de professionnels • Des témoignages de gens du métier • Une mascotte, Flynn, toujours prête à se plier au jeu de l'illustration • Des pistes pour bien démarrer • De l'humour • De l'action...

Les manuels de la BD c'est pour qui ?

Pour l'apprenti bédéaste • Pour le futur scénariste • Pour l'illustrateur en herbe • Pour l'auteur à succès en panne d'inspiration • Pour le professionnel en mal de méthode • Pour le dévoreur de BD voulant en visiter les coulisses • Pour le curieux • Pour absolument tout le monde...

Sylvain Delzant, l'illustrateur, après une formation aux Beaux-Arts de Nantes, travaille comme humoriste de presse. Son dessin rond et nerveux a été publié dans *L'Almanach Vermot*, *Scarce*, *Comic Box*, dans les *pockets* et les *comics* de Semic ou de Delcourt. Maîtrisant l'art de la caricature et du gag, il dissèque les différentes étapes qui permettent d'arriver à la constitution d'une planche de BD. Ses influences, allant de Reiser à Bercovici, se mêlent avec aisance à son style « gros nez », et font de lui un tenant de l'École franco-belge.

Jean-Marc Lainé, le rédacteur, est éditeur de *comics* chez Bamboo, traducteur, conférencier et scénariste. Il écrit la série *Omnopolis* chez Bamboo, mais également des épisodes de *Mickey à travers les mondes* dans le *Journal de Mickey* et du *Cavalier maure* dans *Pif-Gadget*. Après avoir rédigé un mémoire universitaire consacré à la bande dessinée, et de nombreux articles chez divers éditeurs, il fait régulièrement des conférences sur le sujet, ce qui l'amène à aborder également l'aspect théorique. Son expérience de professeur de lettres et d'animateur d'un atelier d'écriture BD lui permet de transmettre de manière pédagogique et accessible sa connaissance des métiers de la bande dessinée.

Le lettrage des bulles

Le lettrage, c'est un peu la bande-son de la BD : ça fait parler les personnages, chanter les oiseaux, crisser les pneus, grincer les portes... ça fait murmurer et crier (voire hurler), parler égyptien ou goth, dire des gros mots autorisés aux moins de dix-huit ans, ça fait penser aussi...
De crac boum hue à la notion de focalisation, *Le lettrage des bulles* vous initie au lettrage de A à Z.

Un bon lettrage sur une planche de BD, c'est comme un bon effet spécial dans un film à grand spectacle : il ne se voit pas. La manière dont les lettres sont tracées ou le choix des polices utilisées, la forme des bulles, l'orientation des queues de bulles, la façon dont phylactères et onomatopées se placent dans la page, tout cela concourt à faciliter la lecture et à guider le regard d'une case à l'autre.

Fluidité et lisibilité sont les deux buts à atteindre pour le lettreur. Comment procède-t-il ? Quels outils a-t-il à sa disposition ? Comment lettrer de manière traditionnelle ? Comment les logiciels l'aident-ils dans son travail ? Voici quelques questions parmi tant d'autres qui trouveront des réponses dans cet ouvrage. Trucs et astuces des dessinateurs et lettreurs vous seront dévoilés, et ce sera à vous, ensuite, de lettrer votre première BD. Et en dernière partie de ce tome 7 de la collection **Les manuels de la BD**, les personnages de *Cuivremonde* vous disent tout !

Conception graphique : Nord Compo

Code éditeur : G12608
ISBN : 978-2-212-12608-2

22 €

www.editions-eyrolles.com
Groupe Eyrolles | Diffusion Geodif